Drakar och Demoner®

GIGANT

REGELBOK

TAMB ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

Drakar och Demoner®

GIGANT

PROJEKTLEDARE & CHEFKONSTRUKTÖR

Anders Blixt

KONSTRUKTÖRER

Mats Blomqvist *(vargmän)*, Leif Eurén *(borgar)*, Hjalmar Fee *(harmonism)*, Erik Granström *(klimat & väder)*, Mattias Hyll *(religion)*, Jon Ljunggren *(örter & droger)*, Dag Stålhandske *(Gadirm Drakmästare)*, Erik Svensson *(krigsmagi)*

Fredrik Aldæus, Dora-Lee Banks, Klas Berndal, Fredrik Bjärfors, Abbe Cramér, Mats Grimvall, Bengt Hasselgren, Daniel Hägg, Hölö SRF, Andrzej Kowalski, Tommy Lindberg, Anders Malmsten, Lars Naumanen, Michael Nilsson, Thomas Olsson, Orchhills, Theodor Paues, Fredrik Sand, Björn Svartengren, Mandus Söderberg, Stefan Thulin, Fredrik Thörnqvist, Jesper Wendell, Anders Wennersten

REDIGERING

Anders Blixt, Olle Sahlin

RITNINGAR

Ann-Sophie Qvarnström, Leif Eurén

PRODUKTION & FORMGIVNING

Klas Berndal

ORIGINALFRAMSTÄLLNING

Nils Gulliksson

ILLUSTRATIONER

Håkan Jonsson, Nils Gulliksson

OMSLAG

Michael Whelan

ASSISTANS & GODA IDÉER

Ewiz Ehrsson, Åke Eldberg, Eva Jangö, Fredrik Malmberg, Olle Sahlin, Stefan Thulin

SÄTTNINGAR

Delta

TRYCK

Tryckproduktion, Västerås 1987

Innehåll

Detta är den andra tryckningen av Gigant. Vi har korrigerat några fel från den första tryckningen: färdigheten Gyckelkonster har fått BC = 0, besvärjelsen ROST fungerar lite annorlunda och avsnittet om hur man lägger krigsmagibesvärjelser har förtydligats.

Förord

Drakar & Demoner växer ständigt. En gång i tiden trodde vi att vi skulle kunna nå en slutpunkt, efter vilken vi skulle ha täckt alla intressanta regelområden. Nåväl, detta visade sig vara fel. Under arbetet med Gigant har jag upptäckt ett stort antal regelområden som vi skulle kunna skriva om, men som av tids- och utrymmesskäl har fått stryka på foten.

Under samordning av Gigant insåg jag att rollspelskonstruktion måste liknas vid ett Sisyfosarbete; det når aldrig ett slut. Men det är kul, vilket man knappast kan kalla kung Sisyfos stenrullande i Hades.

När vi ställde samman Gigant försökte vi ta reda på vad Expert-spelarna önskade att reglerna skulle innehålla. Den vanligaste synpunkten var fältslag, borgar, magi och vapen. Allt detta har kommit med och mycket därtill.

Reglerna är så skrivna att en spelledare kan välja ut de avsnitt har är intresserad av och strunta i andra som inte är önskvärda i hans kampanj. Varje spelledare ska känna sig fri att modifiera och förändra reglerna så att han blir nöjd. Vi tycker bara att det är bra om man använder sin egen kreativitet. Om du använder en regel från Gigant och den står i strid med något som anges i Expert eller grundreglerna, så gäller Gigant-regeln.

Gigantreglerna består av två regelböcker. Spelregler tar upp konkreta regler och regeltillägg, t ex nya vapen och nya besvärjelser. Den innehåller ingenting som är revolutionerande, utan är en ren utbyggnad av Expert Drakar & Demoner.

Kampanjregelboken innehåller avsnitt som mer liknar artiklar. De beskriver i allmänna ordalag olika miljöer eller situationer som kan dyka upp i en kampanj. Eftersom de är allmänt hållna riktlinjer och exempel måste varje SL själv bedöma hur han ska tillämpa dem på sin egen kampanj. I detta häfte behandlas sådana ämnen som politik, religion, intelligenta varelser och underjordens topografi.

En oerfaren spelledare kan finna kampanjhäftets innehåll alltför svårt. Vårt råd i sådana situationer är att du bör vänta med att använda dessa avsnitt tills du känner dig mogen för dem. Låt inte dina spelare tjata sig till t ex feodala förläningar, om du tycker att det vore för jobbigt för dig. Om du vill veta mer om ämnena i kampanjhäftet, föreslår vi att du vänder dig till närmaste bibliotek. Där brukar det finnas

användbara böcker i krigsvetenskap, historia, religionsvetenskap eller geologi.

Vi svarar gärna på skriftliga frågor om Gigant. Formulera frågan så att den kan besvaras med ja, nej eller en kort mening. Bifoga ett frankerat kuvert med ditt namn och adress. Vi har tyvärr inte tid att svara på telefonfrågor hur små de än är.

STOCKHOLM,
april 1987

Anders Blixt

ÄVENTYRSSPEL
Frihamnen
11556 Stockholm

Förkortningar

Förk.	Betydelse	Område
A	Animism	Magiskola
A	Oavsett omgivning	Förflyttning
B	Borrande	Förflyttning
BC	Baschans	Färdigheter
BEP	Belastningspoäng	Utrustning
BP	Bakgrundspoäng	Färdigheter
BV	Brytvärde	Vapen
CL	Chans att Lyckas	Färdigheter
D	Regelhäftet (Grundlådan)	Regler
E	Effektgrad	Magi
E	Elementarmagi	Magiskola
E	Regelhäftet (Expert)	Regler
EP	Erfarenhetspoäng	Färdigheter
F	Flyga	Förflyttning
F	Fysisk manifestation	Magi
FV	Färdighetsvärde	Färdigheter
FYS	Fysik	Grundegenskap
G	Regelhäftet (Gigant)	Regler
GC	Grundchans	Färdigheter
GEV	Grundegenskaps-värde	Grundegenskaper
gm	Guldmynt	Myntsort
H	Hand	Vapen
H	Harmonism	Magiskola
JP	Hjältepoäng	Hjältar
I	Illusionism	Magiskola
INT	Intelligens	Grundegenskap
K	Kampanjhäftet (Gigant)	Regler
K	Krigsmagi	Magiskola
K	Kvick	Magi
KAR	Karisma	Grundegenskap
km	Kopparmynt	Myntsort
KOM	Kommunikation	Färdighetstyp
KP	Kroppspoäng	Strid
L	Land	Förflyttning
L	Lätt	Vapen
LÄR	Lärdom	Färdighetstyp
M	Mentalism	Magiskola
M	Magihäftet (Expert)	Regler
MB	Monsterboken	Regler
MB2	Monsterboken 2	Regler
N	Nekromanti	Magiskola
NVF	Naturliga vapenfärdigheter	Monster
R	Ritual	Magi
S	Simma	Förflyttning
S	Skicklighetsvärde	Magi
S	Symbolism	Magiskola
SB	Skadebonus	Strid
SL	Spelledare	Kampanj
SLP	Spelledarperson	Kampanj
sm	Silvermynt	Myntsort
SMI	Smidighet	Färdigheter
SP	Skadepoäng	Strid
SR	Stridsrond	Strid
STO	Storlek	Grundegenskap
STR	Strid	Färdighetstyp
STY	Styrka	Grundegenskap
SVF	Stridsvapenfärdigheter	Monster
T	Tungt	Vapen
TJU	Tjuv	Färdighetstyp
tl	Talent	Myntsort
UPF	Uppfattning	Färdighetstyp
VIL	Vildmark	Färdighetstyp

Rollpersonen



STORLEKSTABELL

Det finns regler för hur man beräknar en rollpersons vikt i Expert Drakar & Demoner. Vi har fått en del kritiska brev som klagar på dessa reglers brister. Därför har vi ställt samman denna tabell, där man kan se ungefär hur många kg en rollperson väger, med utgångspunkt från hans STO. Den siffra man finner i tabellen måste givetvis justeras med hänsyn till alla omständigheter. T.ex. väger en mycket muskulös person mer, medan en spinkig person väger mindre än vad som anges. Sådana modifikationer måste varje spelledare göra själv. När man ska beräkna rollpersonens vikt i BEP, motsvarar 3 kg kroppsvikt 1 BEP.

STO	Vikt (ca kg)
1	5
2	10
3	20
4	30
5	40
6	50
7	55
8	60
9	65
10	70
11	75
12	80
13	85
14	90
15	95
16	100
17	110
18	120
19	130
20	140
21	150
22	160
23	170
24	180

YRKEN

Många spelledare har föreslagit förbättringar av de yrken som presenterades i Expert Drakar & Demoner. Vi har därför konstruerat om de gamla yrkena en smula och dessutom lagt till några nya.

Gycklare (SMI 9+)

Detta är inte enbart den traditionella lekaren, den kringvandrande underhållaren. En gycklare kan vara skådespelare eller cirkusartist. De färdigheter som står till gycklarens förfogande gör det möjligt att bli t.ex. cirkusryttare, domptör eller trapetsartist.

Lärdomsfärdigheter: Första hjälpen, Områdeskännedom, Läsa/Skriva, Spå i kort.

Stridsfärdigheter: Max ett lätt vapen, judo, slagsmål.

Kommunikationsfärdigheter: Alla

Uppfattningsfärdigheter: Alla

Tjuvfärdigheter: Alla

Vildmarksfärdigheter: Djurträning, Fiska, Jaga, Kanot, Köra vagn, Orientering, Rida, Simma, Sjökunninghet, Skidåkning.

Kurtisan (KAR 9+)

En kurtisan är en person vars yrke är att hålla andra människor sällskap, att underhålla dem och sprida glädje omkring sig. Kurtisanen ska kunna roa sitt sällskap på alla de sätt, t.ex. genom sång, dans, historieberättande och skådespeleri. I många kulturer rör det sig om ett re-



spekterat och hedervärt yrke, vars mest framstående utövare blir berömda och upphöjda personer. Sålunda rör det sig inte nödvändigtvis om den prostitution som förekommer i nutiden.

Det förekommer både manliga (gigolos) och kvinnliga kurtisaner, men de sistnämnda utgör en majoritet inom yrket. I den vanliga världen är de japanska geishorna utmärkta exempel på utövare av detta yrket. Man finner även sådana i det klassiska Grekland, där de kallades hetärer eller hieroduler. De sistnämnda arbetade i tempel och var högt respekterade.

Endast människor kan bli kurtisaner.

Lärdomsfärdigheter: Drogkunskap, Första hjälpen, Hantverk, Heraldik, Kulturkännedom, Läsa/skriva, Räkning, Schack & Brädspel, Språkkunskap, Värdesätta
Stridsfärdigheter: Dolk, Judo, Karate
Kommunikationsfärdigheter: Alla
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Förklädnad, Gömma sig, Hasardspel, Stadskännedom
Vildmarksfärdigheter: Simma

Nomad

Ett nomadfolk vandrar genom en viss region, utan att ha någon fast bosättning. De vallar boskap, som är den viktigaste grunden i deras föda.



Exakt vilken boskap det rör sig om, och vilka levnadsförhållanden nomaderna har, varierar från kultur till kultur. Vissa nomader vallar får till fots bland bergen, medan andra nomader är ryttare som driver hornboskap över vida stäpper (t.ex. mongoler eller hunner).

Lärdomsfärdigheter: Första hjälpen, Botanik, Hantverk, Zoologi
Stridsfärdigheter: Sköld, Dolk, Stav, Spjut, Båge, Slunga, Lasso, Piska, Bola, Slagsmål
Kommunikationsfärdigheter: Tala Språk
Uppfattningsfärdigheter: Finna dolda ting, Lyssna, Upptäcka fara
Stridsfärdigheter: Inga
Tjuvfärdigheter: Hoppa, Klättra, Smyga
Vildmarksfärdigheter: Djurträning, Ilmarsch, Jaga, Kamouflage, Orientering, Rida (i vissa kulturer), Simma, Skidåkning, Skridskoåkning, Spåra, Överlevnad (i den miljö där stammen hör hemma)

Jägare

Lärdomsfärdigheter: Första hjälpen, Zoologi.
Stridsfärdigheter: Max två (båge + ett lätt vapen)
Kommunikationsfärdigheter: Tala språk
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Hoppa, Klättra, Smyga
Vildmarksfärdigheter: Fiska, Grottorientering, Ilmarsch, Jaga, Kamouflage, Kanot, Orientering, Simma, Skidåkning, Skridskoåkning, Spåra, Överlevnad

Trollkarl (INT 9+)

Trollkarlarna eller magikerna utgör de mest speciella yrkesutövarna i en sagovärld. Det är endast några få personer som har möjligheten att bli magiker, de övriga saknar det särskilda sinne som krävs för att manipulera det magiska energierna. Detta beskrivs på sidan M2 i EDD. Personen genomgår ett prov som abstrakt representeras av att han ska slå lika med eller lägre än sitt INT+PSY med 1T100. Om slaget lyckas innebär det att personen är född med det rätta sinnelaget och kan lära sig hantera magi. Om slaget misslyckas saknar personen förmågan och kan aldrig någonsin lära sig det. En person får alltså endast ett sådant slag i hela sitt liv.

Det finns ingenting som hindrar att en person startar med ett annat yrke och sedan, under pågående spel, försöker bli magiker. Allt som krävs är att han har förmågan.

Det viktigaste i en magikers liv är oftast hans trolldom. En magiker brukar vara upptagen med att lära sig alltmer om magi.

Lärdomsfärdigheter: Astrologi, Hantverk, Läsa/skriva, Räkning, Värdesätta, Magiskolor och valfritt antal besvärjelser
Stridsfärdigheter: Inga
Övriga färdigheter: Max fyra valfria

Riddare (STY 9+)

Lärdomsfärdigheter: Administration/Juridik, Första hjälpen, Kulturkännedom, Geografi, Områdeskännedom, Heraldik, Historia, Kunskap om magi, Läsa/Skriva, Räkning, Schack & Brädspel, Språkkunskap
Stridsfärdigheter: Alla utom Judo och Karate
Kommunikationsfärdigheter: Alla
Uppfattningsfärdigheter: Upptäcka fara
Tjuvfärdigheter: Inga
Vildmarksfärdigheter: Ilmarsch, Orientering, Rida

Helare (INT 9+)

Helaren är en slags läkare. Han är främst utbildad på att ta hand om skadade eller sjuka intelligenta varelser, men kan också klara sig själv i vida världen.

När man spelar en person vars huvudsyssla är att ta hand om andra människor måste man ta hänsyn till detta när det gäller livsmål. En helare är knappast brutal eller egoistisk, utan ser på sina intelligenta medvarelser med omsorg och hänsyn.

Lärdomsfärdigheter: Botanik, Läkeörtskunskap, Första hjälpen, Kunskap om magi, Läkekonst, Läsa/Skriva, Områdeskännedom, Zoologi.
Stridsfärdigheter: Ett lätt vapen
Kommunikationsfärdigheter: Tala språk, Övertala, Överklasstil.
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Inga
Vildmarksfärdigheter: Köra vagn, Orientering, Rida

Lärd man (INT 9+)

Lärdomsfärdigheter: Alla, utom magiskolor och shamanism
Stridsfärdigheter: Inga
Kommunikationsfärdigheter: Tala språk, Förhöra, Överklasstil
Uppfattningsfärdigheter: Provsmaka
Tjuvfärdigheter: Inga
Vildmarksfärdigheter: Inga

Krigare (STY 9+)

Lärdomsfärdigheter: Geografi, Första hjälpen, Områdeskännedom, Läsa/Skriva, Värdesätta.
Stridsfärdigheter: Alla, utom Judo och Karate.
Kommunikationsfärdigheter: Förhöra, Tala språk.
Uppfattningsfärdigheter: Upptäcka fara
Tjuvfärdigheter: Klättra, Hoppa
Vildmarksfärdigheter: Fiska, Ilmarsch, Jaga, Kamouflage, Orientering, Rida, Simma

Munk

Lärdomsfärdigheter: Astrologi, Botanik, Drogkunskap, Första hjälpen, Kulturkännedom, Läkekonst, Läsa/Skriva, Områdeskännedom, Schack & Brädspel, Spå i kort, Zoologi.
Stridsfärdigheter: Judo, Karate, Trästav
Kommunikationsfärdigheter: Bluff, Sjunga & Spela, Tala språk, Teckenspråk, Övertala.
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Inga
Vildmarksfärdigheter: Orientering, Simma
Särskilda färdigheter: Kraftsamlingsfärdigheterna

Köpman (INT 9+)

Lärdomsfärdigheter: Administration/Juridik, Kulturkännedom, Första hjälpen, Geografi, Hantverk, Historia, Läsa/Skriva, Områdeskänndom, Räkning, Språkkunskap, Värdesätta
Stridsfärdigheter: Ett lätt vapen
Kommunikationsfärdigheter: Alla
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Stadskännedom
Vildmarksfärdigheter: Kamouflage, Kanot, Köra vagn, Rida

Stråtrövare

Lärdomsfärdigheter: Första hjälpen, Värdesätta
Stridsfärdigheter: Slagsmål, sköldar och lätta vapen
Kommunikationsfärdigheter: Bluff, Förhöra, Muta, Teckenspråk
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Hoppa, Klättra, Smyga, Hasardspel, Undre världen, Änterhake
Vildmarksfärdigheter: Alla utom Navigera och Sjökunnighet

Pirat/Sjöfarare

Lärdomsfärdigheter: Första hjälpen, Geografi, Värdesätta, Läsa/skriva
Stridsfärdigheter: Alla utom Judo och Karate
Kommunikationsfärdigheter: Förhöra, Tala språk
Uppfattningsfärdigheter: Upptäcka fara
Tjuvfärdigheter: Hoppa, Klättra, Hasardspel, Stadskännedom, Undre världen, Änterhake
Vildmarksfärdigheter: Fiska, Navigera, Simma, Sjökunnighet, Havsöverlevnad.

Tjuv (SMI 9+)

Lärdomsfärdigheter: Första hjälpen, Värdesätta
Stridsfärdigheter: Judo, Slagsmål, Dolk, Dra vapen
Kommunikationsfärdigheter: Alla utom Överklasstil och Tala språk
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Alla
Vildmarksfärdigheter: Inga

HJÄLTEFÖRMÅGOR

Bärsärk (1 HP)

Hjältens bärsärksvärde höjs till 8. Minotaurer kan inte få denna hjälteförmåga.

Sköldkrossare (2 HP)

I stället för en normal attack kan hjälten slå mot motståndarens sköld med +4 på CL. Om han träffar gör vapnet nomal skada. Om skadan övervinner sköldens absorbering på motståndstabellen krossas den obärmhärtigt till flisor.

Snabbfot (3 HP)

Hjältens förflyttningsförmåga ökar med 2.

Fint (4 HP)

Hjälten kan istället för ett vanligt anfall göra en skenattack följd av en riktig attack. Hans motståndare måste då slå ett svårt INT-kast (ett normalt INT-kast om han är medveten om att hjälten har denna förmåga) för att få parera hjältens attack. Nackdelen med denna manöver är att hjältens riktiga attack kommer sist i SR.

Hjältesprång (4 HP)

Hjälten kan utföra enorma språng. Utan ansats kan han hoppa upp till fem gånger sina egen längd på längden och 1,5 gånger sin egen längd på höjden. Med ansats blir det sju respektive två gånger sin egen längd.

Giftskydd (5 HP)

Alla gifter får halverad giftstyrka när de angriper hjälten.

Avväpning (6 HP)

I stället för att göra en normal attack kan hjälten försöka avväpna en fiende som själv inte är hjälte. Först måste han lyckas med ett anfallskast med −10 på CL. Om detta lyckas måste motståndaren slå ett svårt SMI-kast (ett normalt SMI-kast om han är medveten om att hjälten besitter denna förmåga). Om SMI-slaget lyckas händer inget, men om det misslyckas slits vapnet ur handen och flyger iväg 0–2 rutor. Denna förmåga kan givetvis inte användas mot naturliga vapen.

Vapenexpert (7 HP)

Hjälten har goda kunskaper om alla sorters vapen. Hans BC för vapen- och sköldfärdigheter är 2×SMI-gruppen. Han får gratis 20 erfarenhetspoäng i Värdesätta vapen. Dessutom kan han avgöra vilken sorts vapen som har förorsakat ett visst sår om han lyckas med ett normalt INT-slag (endast ett försök per sår).

Snabbpsyke (7 HP)

Denna hjälteförmåga kan endast magiker ha. Hjälten återvinner PSY på 2/3 av den normala tiden.

FÖRFLYTTNINGS-TABELL

Enligt grund- och expertreglerna förflyttar sig alla rollpersoner från en viss ras lika snabbt. Detta uppskattas inte av alla spelledare, och därför kommer här regler som kan utnyttjas av den SL som inte är nöjd med det. Räkna ut summan av rollpersonens STO, FYS och SMI och avläs i hastighetstabellen. Modifiera sedan resultatet med vad som står i rastabellen.

Summa	*Förflyttning*
0–11	7
12–20	8
21–29	9
30–38	10
39–47	11
48–56	12
57–65	13
66–74	14
75–83	15
84–92	16
Rasmodifikationer	
Anka	−1
Reptilman	−1
Kattman	+1
Älvfolk	+1
Dvärgar	−2
Svartfolk	+1
Karkion	−2
Övriga	±0

ALLMÄNNA FÄRDIGHETER

Gyckelkonster

Typ: TJU
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 6
BC: 0
Kategori B

En person som har denna färdighet kan utföra de gyckelkonster han behärskar utan problem. Om han blir störd i processen måste han göra ett normalt färdighetskast. Vilken färdighet som ska användas avgörs av SL med hänsyn till vilken handling som skulle utföras. T.ex kan man tänka sig SMI när det gäller att gå på styltor, medan STY passar bättre för att gå på händer.

0. Ingenting

Inga gyckelkonster kan utföras.

1. Nybörjare

En nybörjare kan gå på händer och på styltor.

2. Tränad

En person med denna kunskap kan sluka eld.

3. Kunnig

Den kunnige kan jonglera med fyra olika föremål, t.ex. bollar, knivar eller tallrikar.

4. Erfaren

När man har nått denna nivå kan man sluka svärd och jonglera med fem föremål. Vidare kan man jonglera föremål fram och tillbaka med andra som är minst lika skickliga.

5. Mästare

Mästaren kan jonglera upp till sex föremål och utföra avancerade balansakter, t ex stå på en stol som står på en påle som i sin tur står på en tunna.

Rida flygdjur

Typ: VIL
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 3
BC: SMI

Denna färdighet fungerar på samma sätt som Rida (se sidan E39), men gäller för flygande riddjur, t.ex. pegas eller hippogriff. Eftersom det är rent ut sagt livsfarligt att falla av ett flygdjur, brukar en ryttare vara fastbunden i sadeln med en sele. Flygande riddjur är sällsynta, så det är svårt att få tag i dem. Av samma skäl är det också svårt att finna en tränare för denna färdighet.

Spå i kort

Typ: LÄR
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 4
BC: 0

Att spå i kort fungerar efter samma principer som färdigheten Astrologi (se sid E19), men man använder ett annat tillvägagångssätt. Vilken typ

av kortlek spåmannen använder bestäms av SL. De vanligaste är antingen tarot-kort eller en normal kortlek.

Spåmannen sätter sig mittemot emot den som ska bli spådd och ställer en spåfråga. Sedan blandar han kortleken och lägger ut korten mellan sig och den som ska spås. Efter 3T6 minuter har spåmannen avslutat utläggningen. SL slår då ett dolt färdighetsslag. Misslyckande innebär att spåmannen inte fick något svar och ett fummel att han fick ett felaktigt svar. En spåman kan bara ställa en fråga en gång. Om frågan upprepas får han samma svar som vid första försöket.



Den information som spåmannen kan få fram är oftast vag eftersom SL inte vet allt som kommer att ske i spelet; mycket hänger ju på vad spelarna gör. Dessutom är det mer spännande för spelarna om informationen är kryptisk. De måste ju då fundera mer kring dess betydelse. Försök gärna att rollspela resultatet.

Exempel: Spåfrågan är "Kommer jag att möta några vänner eller fiender när jag reser till Långtbortistan?" SL slår tärning och det visar att försöket lyckas. Han säger då följande (baserat på det äventyr som spelaren kommer att råka ut för där): "Spåmannen får spader knekt och spader ess i en viktig position. Han tror att du kommer att möta en mörkhyad ung man som kan vara mycket farlig. Vidare får han fram många hjärterkort i en positiv position, vilket innebär att du kommer att ha någon form av kärleksaffär." På detta sätt har spelaren fått en del vag information om vad som väntar honom, men inte så mycket att äventyret saknar spänning och utmaning.

Utbrytarkonst

Typ: TJU
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 4
BC: 0

Utbrytarkonst är förmågan att ta sig loss ur bojor och rep genom att maximalt utnyttja kroppens rörlighet. SL måste justera CL med tanke på bojornas svårighetsgrad (från ±0 till −20). Ett försök tar flera minuter att utföra. Om rollpersonen fumlar blir han skadad (1T3 eller vad SL finner rimligt).

Memorera

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

Detta är färdigheten att lära sig text eller bilder utantill och teckna ner eller beskriva dem korrekt vid en senare tidpunkt. Inlärningen är begränsad till 50 ord per minut eller en bild per minut. Först när rollpersonen för första gången ska försöka minnas vad han har memorerat är det dags att slå får att se om försöket lyckades.

Dölja

Typ: TJU
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 2
BC: 0

Med denna färdighet kan man försöka dölja ett litet föremål, t ex en juvel eller en dolk, på sin kropp på ett sådant sätt att det är svårt att upptäcka. CL bör modifieras för storleken på föremålet. En juvel är ju lättare att dölja än en dolk. Utsätts man för en noggrann kroppsvisitering där undersökaren känner på kläderna minskas CL till hälften eller mindre beroende på hur noggrann undersökningen är. I värsta fall kan CL bli 0.

Lukta dolda ting

Typ: UPF
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: INT

Alla de varelser som är utrustade med exceptionellt luktsinne, t ex vargmän och insektoider, kan lära sig denna färdighet vid framslagningen. (Inga andra varelser kan överhuvud taget lära sig färdigheten.) Den fungerar som Finna dolda ting, men utnyttjar luktsinnet istället. CL påverkas negativt av störande lukter, berusning och liknande faktorer.

SONAR

Flera varelser som förekommer i sagovärlden använder sonar för att orientera sig, t ex grottalver och insektoider. Sonar är uppbyggt kring

ultraljud, vilka har en frekvens så hög att en människa inte kan uppfatta dem. Genom att ständigt sända ut mycket korta ljudstötar och lyssna på ekoeffekterna kan varelsen uppfatta vad som finns runt omkring den. Sinnet gör det möjligt att skilja mellan olika material, tex sten och metall, men det är inte möjligt att skilja mellan olika färger. Tänk på att den som använder sonar hörs mycket tydligt på långt håll för andra varelser som är utrustade med samma sinne. När en sådan använder Lyssna får han den +3-modifikation som gäller för "skrik" (se sid E35).

Uppfattningsfärdigheten Finna dolda ting är konstruerad för synsinnet, och därför införs nu två nya uppfattningsfärdigheter som är särskilt konstruerade för sonar. Alla varelser som är utrustade med sonar kan lära sig dem när spelaren slår fram rollpersonen.

Sonaravsökning

Typ: UPF
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: INT

Sonaravsökning används för att uppfatta vad som finns inom sinnets räckvidd. Det är en långdistansfärdighet som ger en bild av alla större föremål inom räckvidden. Det som är uppenbart, tex träd eller varelser som står helt öppet upptäcks automatiskt. Med ett lyckat färdighetsslag kan man upptäcka sådant som är svårt att finna, tex en människa som döljer sig bakom en buske. Med ett lyckat färdighetsslag kan man också skilja mellan olika typer av material, tex sten, trä eller metall, genom att höra skillnader i ekots "klang".

Sonarstudie

Typ: UPF
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: INT

Denna färdighet används för att göra en detaljstudie av en yta eller föremål på nära håll för att upptäcka oregelbundenheter och avvikelser, tex lönnfack eller fällor. Varelsen måste stå inom en meter från målet och kan avsöka maximalt en kvadratmeter per SR.

RELIGIÖSA FÄRDIGHETER

Teologi

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 5
BC: 0

Det finns en separat Teologi-färdighet för varje religion. Den som behärskar denna färdighet är kunnig i sin religions teori och praktik. Han vet hur man genomför gudstjänster och andra religiösa riter. Färdighetsvärdet visar också hur väl bevandrad personen är i religionens myter och legender.

Shamanism

Typ: LÄR
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 5
BC: 0

En shaman använder denna färdighet när han vill kontakta en ande. Shamanen utväljer då en lämplig plats, utför en ritual som tar 1T6 timmar och slår ett färdighetsslag. CL modifieras av shamanens FV i Spela trumma & sjunga. Om försöket lyckas uppnår han kontakt med den önskade anden. Om shamanen fumlade så har han lockat till sig en fientlig stridsande som omedelbart angriper i andestrid.

Se avsnittet om shamanism för närmare beskrivning av hur man använder färdigheten.

KRAFTSAMLINGS-FÄRDIGHETER

En person kan lära sig att samla sina inre krafter för att under en kort tidsperiod utföra handlingar som normalt inte är möjliga. När en person använder en kraftsamlingsfärdighet måste han först koncentrera sig under en SR, då han inte gör något annat. Då slår spelaren ett färdighetskast för att se om han lyckas. Kraftsamlingens effekt varar sedan i 1T6 SR. Detta tärningsslag slås dolt av SL, så att spelaren inte ska veta hur länge effekten varar.

Om kraftsamlingen ökar en grundegenskap, så ökar de A-färdigheter som är baserade på

grundegenskapen lika mycket, under förutsättning att de har FV 1 eller mer.

En person får inte vara påverkad av magi av något slag när han använder en kraftsamlingsfärdighet, eftersom magi påverkar psyket alltför mycket.

Normalt brukar munkar vara de som främst ägnar sig åt dessa färdigheter, så om en rollperson vill lära sig dem i pågående spel finner han förmodligen läromästare i kloster och liknande institutioner.

Kraftsamling: språng

Typ: Särskild
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 2
BC: 0

Under kraftsamlingens varaktighet kan personen utföra ett språng med utökad hopplängd eller hopphöjd. Ett lyckat kast gör det möjligt att hoppa 25% längre och högre än normalt. Ett särskilt kast ger 50% och ett perfekt 80%. Rollpersonen måste fortfarande använda sin Hoppfärdighet när han utför själva språnget. Kraftsamlingen påverkar endast den sträcka han har möjlighet att hoppa. SL är den som avgör vad som är normal hoppsträcka för rollpersonen, med hänsyn till hans grundegenskaper, belastning, ansatsmöjligheter och andra omständigheter.

Kraftsamling: styrka

Typ: Särskild
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 2
BC: 0

Om personen lyckas ökas STY med 1T4 poäng, ett särskilt slag ger 1T4+1 poäng och ett perfekt slag 1T4+2 poäng.

Kraftsamling: hastighet

Typ: Särskild
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 2
BC: 0

Om personen lyckas ökas SMI med 1T4 poäng och förflyttningsförmågan med 2. Ett särskilt slag ger 1T4+1 poäng SMI och +4 på förflyttning. Ett perfekt slag 1T4+2 poäng SMI och +6 på förflyttning.

Magi



MINIMAGI

Alla magiker lär sig att använda sin magi för att utföra en mängd vardagssysslor och sålunda göra livet bekvämare. Denna form av magi kallas *minimagi*. När en magiker börjar studera vid en akademi lär han sig dessa besvärjelser först. De har inga effektgrader, skolvärde 0, tar ingen plats i minnet, räknas som *kvicka* och *fysiska*, lyckas alltid och kostar en poäng PSY att utföra. Besvärjelserna har en räckvidd på tre meter och förutsätter att magikern ser det som ska påverkas.

Bläddra

Besvärjaren bläddrar fram önskad sida i en uppslagen bok.

Knäppa

Magikern krossar en liten insekt eller annan ohyra genom att peka på den.

Kyla

Magikern kyler en dryck eller maträtt till önskad temperatur. Besvärjelsen påverkar innehållet i *en* behållare på maximalt tio liter. Lägsta temperatur är +1°C.

Minilyft

Besvärjaren flyttar på ett föremål som väger högst 20 gram till önskad plats inom räckvidden. Magikern måste se den platsen.

Smaksätt

Magikern ger en dryck eller maträtt önskad kryddning. Besvärjelsen påverkar innehållet i *en* behållare på maximalt tio liter.

Vissling

Magikern frambringar en vissling med önskad volym upp till maximalt 110 decibel.

Väldoft

Magikern frammanar en behaglig doft i en glob med en radie på tre meter ut från hans huvud.

Värma

Magikern värmer en dryck eller maträtt till önskad temperatur. Besvärjelsen påverkar innehållet i *en* behållare på maximalt tio liter. Högsta temperatur +99°C.

Öppna/Stänga

Magikern öppnar eller stänger en olåst dörr, fönster eller lock.

ALLMÄNNA BESVÄRJELSER

Tidsinställning

Skola: alla
Skolvärde: 15
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Speciell

Denna besvärjelse fungerar som SIGILL. Men istället för att utlösas när ett bestämt villkor infrias, så utlöses den efter det att en viss tid har förflutit. Denna tidsperiod får högst omfatta 240 timmar.

ANIMISM

Träeld (F, K)

Skola: A
Skolvärde: 2
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Magikern kan med denna besvärjelse antända ett stycke torrt, dött trä. När trästycket väl har flammat upp fortsätter det att brinna av egen förmåga. Besvärjelsen har ingen annan effekt. För varje extra effektgrad kan magikern antända ytterligare ett trästycke.

Vindpil (F)

Skola: A
Skolvärde: 6
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: S×1 SR

Magikern lägger med beröring denna besvär-

jelse på en träpil med spets av annat material än järn. Om besvärjelsen lyckas börjar pilen sväva framför magikerns ansikte, med spetsen åt det håll magikerns näsa pekar. Den följer magikerns ansikte, oavsett hur han vänder sig. Pilen är nu redo att avfyras. Magikern måste avlossa den innan besvärjelsens varaktighet löper ut; då faller pilen nämligen till marken.

Med en liten gest avfyrar besvärjaren pilen mot ett valfritt, synligt mål inom räckvidden. Pilen träffar automatiskt även om målet rör sig och gör 1T10+E i skada, modifierat av pilspetsens material och typ. Målets rustning eller naturliga skydd fungerar som vanligt. När pilen väl har avfyrats kan den inte hejdas av magikern.

Enda chansen att skydda sig mot att bli träffad är med magi, t.ex. VIRVELSKÖLD, eller genom att försvinna ur synhåll från magikern.

Man kan fästa lätta saker (max 10 gram) som ger ett litet extra luftmotstånd vid pilen, t.ex. en papperslapp, utan att dess flygförmåga försämras.

Kamouflage

Skola: A
Skolvärde: 7
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: S/4 minuter

Med hjälp av denna besvärjelse smälter magikern in i omgivningen. Magikern och den utrustning han bär på kroppen verkar vara något levande, orörligt föremål som hör hemma i omgivningen, t.ex. ett träd eller en buske. Om han står helt stilla kan han inte observeras av andra på något naturligt sätt, vare sig med syn, lukt, känsel eller något annat sinne. Besvärjelsen bryts om magikern gör något annat än att stå tyst och stilla. Magikerns sinnen fungerar helt normalt under varaktigheten.

Om man försöker hitta magikern med magi, t.ex. VARSEBLIVNING, måste sökbesvärjelsens effektgrad övervinna KAMOUFLAGEts effektgrad för att ha någon effekt.

Repväx (F)

Skola: A
Skolvärde: 7
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S×1 minuter

Magikern kan med denna besvärjelse göra så att ett rep blir längre, utan att det blir tunnare eller försvagat. Han måste ha tillgång till ett minst en meter långt rep av organiskt material. För varje effektgrad blir repet tio meter längre.

Virvelsköld (F)

Skola: A
Skolvärde: 8
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: S×1 SR

Magikern skapar en kraftig luftvirvel omkring sig. Virveln har en diameter på ca 75 cm. Om magikern flyttar på sig följer skölden med. Den avvärjer inkommande projektiler som skulle ha träffat magikern. Om besvärjelsen effektgrad övervinner projektilens motståndsvärde på motståndstabellen stöts projektilen åt sidan och missar. Virvelskölden har samma effekt på projektiler som magikern avfyrar. Om skölden övervinner deras motståndsvärde missar de sina avsedda mål. Virvelskölden kan påverka hur många projektiler som helst under en SR.

Om magikern står på en dammig, sandig eller snötäckt yta virvlar skölden upp stoft. Det gör att det kan bli svårt att se genom skölden.

Besvärjelsen har ingen inverkan på närstridsvapen, utom på oxpiska och lasso, som påverkas på samma sätt som ett projektilvapen.

Vapentabell

Projektil	*Motståndsvärde*
Arbalestlod	6
Armborstlod	6
Blåsrörspil	1
Bola	6
Kastkniv	4
Kastspjut	5
Kaststjärna	4
Kastyxa	5
Klippblock	9
Lasso	1
Oxpiska	2
Pil	4
Slungsten	7
Sten	5

Rikta brevduva

Skola: A
Skolvärde: 11
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Permanent

Ett av problemen med brevduvor är att de bara flyger hem. Med hjälp av denna besvärjelse kan magikern påverka brevduvan så att en annan plats blir "hemma". Denna plats måste vara ett ställe som magikern har besökt personligen så att han vet var det ligger och hur det ser ut. Platsen får inte vara rörlig. (Båtar är alltså inte möjliga.) För varje extra effektgrad kan magikern förtrolla ytterligare en duva.

Neutralisera gift (F)

Skola: A
Skolvärde: 15
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Denna besvärjelse neutraliserar 1T6+1 poäng giftstyrka per effektgrad på vilket slags gift som helst. Denna neutralisering fungerar automatiskt om besvärjelsen lyckas; man behöver inte förhäxa giftet. Besvärjelsen läker inte skador som giftet redan har förorsakat.

Fördrivning (R)

Skola: A
Skolvärde: 16
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Permanent

Med hjälp av denna ritual kan magikern fördriva ett spöke, en lyktgubbe eller en annan ande. Det krävs en effektgrad för varje helt femtal PSY hos den odöde. Magikern måste dansa runt den plats där anden håller till. Medan han utför ritualen är han immun mot skräckattacker och liknande mentala anfall. När ritualen fullbordas ska magikern försöka förhäxa den odöde. Om detta lyckas fördrivs den odöde från världen för evigt. Om försöket däremot misslyckas måste magikern omedelbart slå en gång på Skräcktabellen. Denna besvärjelse är en slags exorcism.

Besätta ryggradsdjur

Skola: A
Skolvärde: 18
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: S×1 minuter

Med hjälp av denna besvärjelse kan en animistmagiker försöka förhäxa ett ointelligent ryggradsdjur (däggdjur, fågel, reptil, amfibie, fisk). Det gäller även legenddjur ur dessa phyla, dock inte sådana som har magiska förmågor (t.ex. basilisk) eller fågel rock.

Om förhäxningen lyckas tar magikerns själ sitt säte i djuret under besvärjelsens varaktighet. Magikern kan utnyttja alla sina lärdoms- och uppfattningsfärdigheter, och alla färdigheter och förmågor som djuret äger. Däremot kan magikern inte kasta besvärjelser eller använda hjälteförmågor när hans själ är i djurkroppen.

Medan besvärjelsen verkar ligger magikerns kropp försänkt i djup koma. När besvärjelsen upphör återvänder själen till kroppen som vaknar till liv igen. Magikern kan frivilligt avbryta besvärjelsen under dess varaktighet.

Om den djurkropp magikern besitter skulle dödas återvänder själen omedelbart till magikerns egen kropp. Upplevelsen att bli dödad är så traumatisk att magikern permanent förlorar en poäng PSY.

Regenerera (R)

Skola: A
Skolvärde: 20
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Se nedan

Med hjälp av denna ritual kan magikern få en avhuggen arm, vinge eller ben att växa ut med en takt av en centimeter per dygn och återställas i ursprungligt skick. Ritualen påverkar en kroppsdel per effektgrad.

ELEMENTARMAGI

Rost (F, K)

Skola: E
Skolvärde: 4
Räckvidd: 1 ruta
Varaktighet: Omedelbar

När magikern pekar mot ett föremål av järn och samtidigt lägger denna besvärjelse, omvandlas en viss volym av järnet till rost just vid den punkt magiker pekar mot. Volymen är lika med besvärjelsens effektgrad i kvadrat antal kubikcentimeter. (E1 ger 1 kubikcentimeter, E2 4, E3 9, osv).

Kalla handen (F, K)

Skola: E
Skolvärde: 4
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Från sin hand avfyrar magikern en köldstråle som kan riktas mot en varelse. När varelsen träffas ska den slå ett svårt FYS-slag (normalt FYS-slag för varelser som bor i mycket kalla klimat, t.ex. isbjörn eller frostalv). Tärningsslaget modifieras till offrets fördel av absorberingen hos dess naturliga skydd. Om slaget misslyckas skakar varelsen till av kraftiga köldrysningar och kan inte göra något annat innevarande SR. Om slaget lyckas blir köldrysningarna mindre, men varelsen får -4 (-20%) på CL på allt den tar sig för innevarande SR.

Luftstråle (F, K)

Skola: E
Skolvärde: 4
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

En kraftig luftstråle, ca 5 cm i diameter, avfyras från magikerns hand. Den blåser bort skräp, damm och små föremål som papperslappar.

Vattenstråle (F, K)

Skola: E
Skolvärde: 5
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Omedelbar

Ur magikerns hand sprutar en kraftig vattenstråle, ca 5 cm i diameter. Strålen omfattar ca 100 liter. Hur långt strålen når beror på besvärjelsens effektgrad: 5 meter + 1 meter per effektgrad.

Jordstöt (F)

Skola: E
Skolvärde: 18
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Med denna besvärjelse får magikern marken inom ett område med honom själv som mittpunkt och räckvidden som radie att skaka till rejält en gång. Alla föremål som inte är fast förankrade i marken välter eller rasar. Levande varelser, inklusive magikern, måste slå ett svårt SMI-kast för att stå kvar på benen. Om man använder denna besvärjelse i underjorden är det ca 10% chans per effektgrad att ett ras förorsakas. Effekterna av detta ras får SL bedöma, men generellt sett kan man säga att ju lägre tärningsslaget är, desto värre är raset.

Fast förankrade föremål, t.ex. träd och byggnader, påverkas inte i någon större utsträckning av jordstöten.

Gasmoln (F)

Skola: E
Skolvärde: 5
Räckvidd: S×10 rutor
Varaktighet: S×1 minuter

Många har varit missnöjda med den version av GASMOLN som finns i Expert-reglerna. Därför har denna nya version konstruerats. Varje SL får själv avgöra vilken han vill använda.

Med denna besvärjelse kan man frammana gasmoln av fyra olika slag. Det krävs ett visst antal effektgrader för att få fram den önskade gastypen (se tabellen). När man har satsat så många effektgrader får man fram ett moln på 100 m³ och en giftstyrka på 1T4. Varje extra effektgrad ökar molnets volym med ytterligare 100 m³ eller giftstyrkan med 1T4.

De data som står utom parentes drabbar alla som befinner sig i molnet. Molnets giftstyrka försöker övervinna varje offers FYS på motståndstabellen. Om detta lyckas drabbas offret istället av den information som står inom parentes. Giftgasen fungerar lite annorlunda. De vars FYS inte övervinns av gasens giftstyrka, får halva giftstyrkan i skada (avrunda nedåt). De vars FYS övervinns får hela giftstyrkan i skada. Dessa skador dras från Totala KP om man tillämpar detta system för skada.

Gastyp	*E*	*Färg*	*Effekt*
Äcklande	1	Grön	Illamående. Luktsinnet sätts ur spel medan man befinner sig i molnet och under 2T6 SR efter det att man lämnat det. (Kräkningar som tvingar varelsen att står stilla och spy under 1T4 SR.)
Irriterande	3	Gul	Ögonen tåras. Alla uppmärksamhetsfärdigheter får −10 på CL medan man är i molnet och under 2T6 SR efter det att man lämnat det. (Temporär blindhet medan man är i molnet och under 2T6+6 SR efter det att man lämnar det. Våldsam klåda som varar tills man har tagit av sig alla kläder och torkat av kroppen. Klådans effekt är att SMI och alla SMI-baserade färdigheter halveras.)
Sövande	7	Vit	Yrsel som minskar SMI och alla SMI-baserade färdigheter till 1 så länge man är i molnet och under 2T6 SR efter att man lämnat det. Förflyttningsförmågan halveras under samma tid. (Sömn under 1T4+1 timmar.)
Gift	10	Gråblå	Effekt beskriven i texten.

Exempel: Om en magiker lägger en GASMOLN E5 kan han få fram ett irriterande moln (3 effektgrader) på 200 m³ (1 effektgrad) med giftstyrka 2T4 (1 effektgrad), 100 m³ med giftstyrka 3T4 eller 300 m³ med giftstyrka 1T4.

HARMONISM

Harmonismen är en skola som utövar sin magi genom sång och musik. Dess magiker använder antingen sina röster eller musikinstrument för att kasta besvärjelser. Besvärjelserna verkar antingen på åhörarnas psyken, varvid dessa måste ha fungerande hörselsinnen, eller genom ljudvågornas påverkan på materia, vilket inte kräver något av lyssnaren. För att kunna bli harmonimagiker måste trollkarlen ha FV 5 i sång a capella (utan ackompanjemang) och FV 5 i att spela ett valfritt instrument. Man bör som harmoniker kunna köpa FV 5 i sång och spel från spelets början, annars lär de inte bli så många.

Harmonism kan utövas av människor, alver och metamorpher (svanmö, hjortid, säling, örnman, vilka finns beskrivna i Monsterboken eller Monsterboken II). Dess färg är silver som symboliserar skönheten och den rena klangen hos besvärjelserna.

Harmonismens besvärjelser har normalt varaktigheten Konc, vilket innebär att de varar så länge som magikern spelar eller sjunger. Besvärjelserna kan inte kombineras, magikern kan endast ha en Harmonismbesvärjelse igång vid ett visst tillfälle. Magikern påverkas aldrig själv av negativa effekter från sina besvärjelser. Han kan förflytta sig i gångtakt eller långsammare medan han utför en besvärjelse.

För att bli förhäxad av en harmonibesvärjelse som påverkar psyket måste man kunna höra den. En lyckad besvärjelse försöker förhäxa sina offer varje SR den utövas. Om besvärjelsen är framgångsrik med detta förblir offret förhäxat så länge besvärjelsen varar. Misslyckas besvärjelsen kan den försöka på nytt nästa SR. En besvärjelse drabbar ett område med magikern som centrum och räckvidden som radie.

Magikern behöver inte se sina offer för att kunna utföra massbesvärjelserna (t.ex. SPLITTRA eller MASSDANS); det räcker att de hör ho-

nom. Däremot måste han se sitt offer för att kunna använda en besvärjelse som riktas mot en speciell varelse (t.ex. DANS).

Vissa varelser har extremt god hörsel och påverkas därför lättare av Harmonismbesvärjelser. Deras PSY minskas med 2 när de försöker göra motstånd mot besvärjelsen. Det rör sig om varelser som t.ex. fladdermöss, grottalver, insektoider, onaquis, valar och vargmän. Fiskar, reptiler och amfibier har dålig hörsel och är därför svårare att påverka. Deras PSY ökas med 2 när de försöker göra motstånd.

Varelser som helt saknar hörsel kan inte påverkas. Odöda kan inte heller förhäxas av Harmonism; deras psyken är så skilda från levande varelsers.

Buller och andra störningar kan minska chansen att förhäxa ett offer. SL får göra en bedöming från fall till fall hur stor effekt en störning har.



Tvivel

Skola: H
Skolvärde: 3
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Konc

Besvärjelsen drabbar alla levande varelser inom räckvidden. De som förhäxas av besvärjelsen känner sig nervösa och osäkra. CL för alla deras färdigheter minskas med 2 per effektgrad hos besvärjelsen.

Flygförmåga (K)

Skola: H
Skolvärde: 3
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Konc

Magikern kan flyga med en hastighet av 4×E rutor per SR. Han kan bära högst 2×E BEP last.

Reptrick (F)

Skola: H
Skolvärde: 4
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Konc

Magikern kan få en repsektion med en längd på 2×E meter att resa sig från marken med en hastighet av 1 m/s och stå lodrätt. Sektionen står stabilt och blir lika hård och styv som stål och utgör sålunda ett utmärkt klätterredskap.

Dövhet

Skola: H
Skolvärde: 6
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Magikern frambringar ett så skärande ljud att alla åhörares hörsel bedövas 1T4 timmar. Dövheten drabbar inte magikern, men alla andra inom räckvidden. Döva spelare kan inte kommunicera muntligt. Observera att döva varelser inte påverkas av fortsatt musik. Personer som skyddar sina trumhinnor, tex med bomull eller fingar, blir döva i 1T20 minuter.

Skrän (K)

Skola: H
Skolvärde: 6
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Konc

Besvärjaren skapar en hög skärande ton som kan påverka alla levande varelser inom räckvidden. En förhäxad varelse är oförmögen att använda några som helst färdigheter. Förhäxade ointelligenta varelser flyr ut ur det område där besvärjelsen har verkan. Förhäxade intelligenta varelser kan välja mellan att stanna kvar eller fly. Om varelsen väljer att stanna kvar är dess förflyttningsförmåga halverad.

Självläkning

Skola: H
Skolvärde: 7
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Konc

Med hjälp av denna besvärjelse kan magikern kanalisera magisk energi in i sin kropp för att läka skador på sig själv. För varje minut som magikern utför besvärjelsen kan han läka lika många KP som effektgraden.

Obemärkt

Skola: H
Skolvärde: 8
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Konc

Besvärjelsen påverkar alla levande varelser inom räckvidden. De som förhäxas kan inte uppfatta magikern med hjälp av syn, hörsel eller luktsinne. De hör inte ens besvärjelsen. En förhäxad varelse kan däremot uppfatta magikern med känselsinnet och om så är fallet bryts förhäxningen för den varelsen omedelbart.

Splittra (F, K)

Skola: H
Skolvärde: 9
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Magikern skapar en hög, skärande ton. Alla ting av glas, lergods, keramik och porslin inom räckvidden splittras omedelbart. Magiska föremål av dessa material har en chans att klara sig. De splittras endast om SPLITTRAns effektgrad övervinner summan av effektgraderna i föremålet.

Överrösta

Skola: H
Skolvärde: 9
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Konc

Ljudet från denna sång splittrar allt annat ljud inom räckvidden så att bara sången återstår. Andra magiska formler eller harmonier förmår bara tränga in i sfären om deras effektgrad övervinner ÖVERRÖSTAns.

Frid

Skola: H
Skolvärde: 10
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Konc

Magikern riktar besvärjelsen mot en viss levande varelse inom räckvidden. Om denna blir förhäxad glömmer den alla aggressiva tankar och stannar upp för att lyssna på den underbara musiken.

Sammanfoga

Skola: H
Skolvärde: 10
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Se nedan

Denna vackra musik som sägs vara en del av de äldsta gudarnas skapelsehymn, återställer formen hos mindre, tillverkade föremål som spräckts, förvridits eller på annat sätt gått sönder.

Effektgraden påverkar massan hos:
E1 – dolk (10 minuters spel)
E2 – långsvärd (20 minuters spel)
E3 – 2H-svärd (En timmes spel)
E4 – rustning (En halv dags spel)
E5 – mindre vagn (En hel dags spel + en dags vila)

Observera att de föremål som ska återställas en gång måste ha haft den form de ska återställas till.

Dans

Skola: H
Skolvärde: 11
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Konc

Magikern riktar besvärjelsen mot en viss levande intelligent varelse inom räckvidden. Om han blir förhäxad glömmer han vad han håller på med och börjar dansa till musiken. Besvärjelsen bryts om offret utsätts för angrepp eller våld.

Mod

Skola: H
Skolvärde: 12
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Konc

Så länge som magikern utför denna besvärjelse behöver han inte slå på Skräcktabellen av några som helst orsaker.

Fruktan

Skola: H
Skolvärde: 13
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Konc

Magikern riktar besvärjelsen mot en viss levande intelligent varelse inom räckvidden. Om han förhäxas måste han slå en gång på Skräcktabellen. Varelsen ska bara slå en gång under besvärjelsen varaktighet.

Hetta

Skola: H
Skolvärde: 13
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: Konc.

De vibrationer som frambringas av instrumentet eller sången vid denna besvärjelse har förmågan att värma vatten och allt som innehåller vatten. Besvärjelsen riktas mot en sammanhängande vattenmassa, t.ex. en vattenkittel, en levande varelse eller magikerns kvällsbad. Effekten av besvärjelsen blir större ju längre magikern spelar utan avbrott, men effektgraden måste bestämmas på förhand.

Fem liter vatten värms första SR 5°C, nästa SR ytterligare 10°C , nästa ytterligare 15°C osv.

En person med normal kroppsmassa får första SR 1 KP skada, nästa SR ytterligare 2 KP skada osv. Rustningar ger inget skydd.

Om större massa ska påverkas minskar effekten proportionellt.

Massmod

Skola: H
Skolvärde: 15
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Konc

Besvärjelsen påverkar alla levande varelser inom räckvidden, inklusive magikern. Så länge som magikern utför denna besvärjelse behöver inte de förhäxade varelserna slå på Skräcktabellen av några som helst orsaker.

Vila

Skola: H
Skolvärde:15
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Konc

Denna undersköna besvärjelse vederkvicker alla koncentrerade åhörare så att två timmars lyssnande helt ersätter en hel natts sömn. Besvärjelsen verkar även på magikern själv, men förmår inte genomtränga svartfolkens och stenfolkens tjocka skallar, vilka sålunda inte kan påverkas av besvärjelsen.

Massfrid

Skola: H
Skolvärde: 16
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Konc

Besvärjelsen påverkar alla levande varelser inom räckvidden. De som förhäxas glömmer alla aggressiva tankar och lyssnar istället på den sköna musiken.

Stiltje (F)

Skola: H
Skolvärde: 16
Räckvidd: S×10 rutor
Varaktighet: Konc

Besvärjelsen verkar dämpande på naturen så att våldsamma naturkrafter avtar i styrka inom räckvidden: Blixtar kan inte slå ner (gäller inte

besvärjelsen BLIXT), vinden mojnar lokalt till svag blåst, all nederbörd faller sakta utan att skada, kraftig sjö blir lugnad, kyla eller värme dämpas till en oskadlig nivå, jordbävningar mildras till ofarliga skakningar etc.

Kamplust

Skola: H
Skolvärde: 17
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Konc

Magikern riktar besvärjelsen mot en viss levande intelligent varelse inom räckvidden. Om den förhäxas uppfylls den av stridslust och angriper närmsta varelse. Den fortsätter att slåss så länge besvärjelsen varar och det finns levande varelser inom räckvidden. Magikern blir dock inte angripen.

Massdans

Skola: H
Skolvärde: 17
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Konc

Besvärjelsen påverkar alla levande intelligenta varelser inom räckvidden. Den som blir förhäxad glömmer vad han håller på med och börjar dansa till musiken. Besvärjelsen bryts för ett offer om han utsätts för angrepp eller våld.

Massfruktan

Skola: H
Skolvärde: 18
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Konc

Besvärjelsen påverkar alla levande intelligenta varelser inom räckvidden. Alla som förhäxas måste slå en gång på Skräcktabellen. Varje varelse behöver bara slå en gång under besvärjelsens varaktighet.

Sann form

Skola: H
Skolvärde: 20
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Konc

Denna kraftfulla besvärjelse tvingar allt förvanskat eller förställt att återta sin sanna form. Osynliga föremål eller varelser framträder, illusioner upphör, formförändrat återgår etc. För att lyckas måste besvärjelsens effektgrad övervinna effektgraden hos den döljande besvärjelsen i föremålet eller varelsen. När det gäller varelser som blir osynliga utan att använda besvärjelser, tex älvor, så gäller de vanliga förhäxningsreglerna. I sådana fall där besvärjaren inte kan se eller på något annat sätt uppfatta målet eller målen för besvärjelsen riktas den automatiskt mot det mål som är närmast besvärjaren.

Masskamplust

Skola: H
Skolvärde: 25
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Konc

Besvärjelsen påverkar alla levande intelligenta varelser inom räckvidden. De som förhäxas uppfylls av stridslust och angriper närmsta varelse. De förhäxade fortsätter att slåss så länge besvärjelsen varar och det finns levande varelser kvar inom räckvidden. De angriper inte besvärjaren.

ILLUSIONISM

Utseendeförändring

Skola: I
Skolvärde: 10
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: S×1 timmar

Med hjälp av denna besvärjelse kan illusionisten förändra sin hårfärg, sin ögonfärg, sina anletsdrag och sin röst. Illusionisten bestämmer själv hur de ska ska se ut. Däremot kan han inte förändra några av sina grundegenskaper.

Färgskifte

Skola: I
Skolvärde: 11
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: S/4 veckor

Med hjälp av denna besvärjelse kan magikern låta ett dött föremål byta färg enligt hans egna önskemål. Besvärjelsen påverkar ett helt föremål per effektgrad.

Falsktal (K)

Skola: I
Skolvärde: 12
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Denna besvärjelse riktas mot en intelligent varelse. Om varelsen förhäxas kommer den omedelbart att säga en mening på högst sex ord. Magikern bestämmer meningens innehåll när han lägger besvärjelsen. Offret är medvetet om besvärjelsen när det blir förhäxat.

Avlyssning

Skola: I
Skolvärde: 13
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 dygn

Denna besvärjelse läggs på ett föremål som består av minst tio kubikcentimeter fast materia. Föremålet uppfångar då vad som händer inom fem meters radie och sänder det vidare upp till 200 meter bort. Magikern som har lagt besvärjelsen kan när han vill fånga in informationen och uppleva vad som händer på platsen vid just det tillfället.

Vilken sorts information besvärjelsen uppfångar beror på dess effektgrad. För varje extra effektgrad utökas informationsinsamlingen med ytterligare egenskaper.

E1. Den allmänna känslostämningen.
E2. Ljud.
E3. Svartvit bild.
E4. Lukt.
E5. Färgbild.
E6. Ultraljud omvandlat till frekvenser som kan uppfattas av besvärjaren.

KRIGSMAGI

Denna skola är särskilt utvecklad för att användas under fältslag och den är därför kopplad till fältslagsreglerna. Skolans besvärjelser fungerar på ett annorlunda sätt än de normala. Krigsmagins färg är brunt, men vad färgen egentligen symboliserar är oklart.

Krigsmagin utövas av magikergrupper som dels bekämpar varandra och dels försöker påverka de egna och fiendens soldater. En sådan magikergrupp kan vara hur stor som helst och kallas för en turma. (En turma var ursprungligen en militär enhet i den romerska armén.) Dess stridsvärde är summa av de ingående magikernas nuvarande PSY. Turman leds av en dirigent som samordnar och styr dess magi. Dirigenten måste ha minst INT 15, normal PSY på 20 och FV 15 i Krigsmagi för att kunna sköta sin syssla.

Det finns tre grundelement i krigsmagi: försvarsfält, anfallsstöt och besvärjelser. Först i varje fältrunda ska dirigenten besluta hur mycket av turmans stridsvärde som ska avdelas för dessa tre. Försvarsfältet skyddar den egna sidan från fiendens besvärjelser, medan anfallstöten försöker riva ner motståndarens försvarsfält så att de egna besvärjelserna kan påverka motståndararmén. Sedan försöker han med sin anfallstöt övervinna motståndarens försvarsfält på motståndstabellen. Om detta lyckas kan hans turma kasta offensiva besvärjelser på motståndararmén. Defensiva besvärjelser, vilka endast påverkar den egna armén kan alltid kastas. Försvarsfältet och anfallsstöten drar 1 PSY från varje medlem i turman per fältrunda de är aktiverade.

Turman kan endast kasta besvärjelser som dirigenten har skicklighetsvärde i. En dirigent kan, föutom att lägga upp försvarsfält och anfallsstöt, kasta lika många besvärjelser under en fältrunda som hans INT-grupp−2. Alla krigsbesvärjelser har samma räckvidd (hela fältslaget) och varaktighet (en fältrunda) och dessa är därför inte utskrivna. Krigsbesvärjelser förekommer inte i olika effektgrader, utan alla räknas som E1. De riktas mot de maniplar dirigenten väljer ut. När man kastar en krigsbesvärjelse dras dess kostnad i PSY från turmans magiker. Dirigenten bestämmer hur många PSY varje magiker ska förlora. Var och en som deltar måste dock förlora minst 1 PSY för varje besvärjelse. CL är medelvärdet av de deltagande magikernas skicklighetsvärden i besvärjelsen (avrunda nedåt). En magiker kan avstå från att kasta en besvärjelse och hans skicklighetsvärde räknas då inte med i turmans CL.

Om en manipel utsätts för en offensiv och en defensiv besvärjelse får den effekterna från bägge. Om en manipel utsätts för flera defensiva besvärjelser har endast den mest gynnsamma effekt. Om en manipel utsätts för flera offensiva besvärjelser har endast den mest skadliga någon

effekt. Oordning är den mest skadliga för odisciplinerade trupper och den minst skadliga för discplinerade.

Vissa raser, t ex dvärgar, har en modifikation på dirigentens CL när de utsätts för en offensiv besvärjelse. Dirigenten slår ett tärningsslag för besvärjelsen och CL modifieras endast för maniplar tillhöriga sådana raser. Detta innebär att en besvärjelse kan påverka vissa maniplar medan den lämnar andra orörda. Denna modifikation finns angiven i reglerna för fältslag.

Moralförstärkning

Skola: K
Skolvärde: 5
Kostnad: 6 PSY/manipel
Typ: Defensiv

Manipelns stridsvärde multipliceras med 1,5.

Fanatism

Skola: K
Skolvärde: 15
Kostnad: 17 PSY/manipel
Typ: Defensiv

Manipelns stridsvärde dubblas.

Demoralisering

Skola: K
Skolvärde: 8
Kostnad: 10 PSY/manipel
Typ: Offensiv

Manipelns stridsvärde minskar med 1/3.

Fruktan

Skola: K
Skolvärde: 18
Kostnad: 23 PSY/manipel
Typ: Offensiv

Manipelns stridsvärde halveras.

Oordning

Skola: K
Skolvärde: 13
Kostnad: 6 PSY/manipel
Typ: Offensiv

En disciplinerad manipel blir tillfälligt en odisciplinerad. En odisciplinerad manipels stridsvärde halveras.

MENTALISM

Fäste

Skola: M
Skolvärde: 6
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S×1 minuter

Med hjälp av denna besvärjelse får den förhäxade fäste överallt med händer och fötter, t o m på släta lodräta väggar eller undersidan av tak. Han måste ha bara händer och fötter. Det krävs en effektgrad per 5 STO hos den förhäxade.

Väcka (K)

Skola: M
Skolvärde: 7
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Denna ljudlösa besvärjelse väcker sovande varelser, en per effektgrad. En varelse som är sövd genom magi eller droger kräver två effektgrader. Den som förhäxas blir inte yrvaken, han är omedelbart vid sina sinnens fulla bruk. Detta gäller dock inte en person som är sövd genom droger. Han är vaken men omtöcknad (halverad SMI, INT och de färdigheter som är baserade på dessa grundegenskaper, avrundade uppåt) under hela den tid drogen skulle ha hållit honom sovande.

Syraskydd

Skola: M
Skolvärde: 10
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S×1 minuter

Denna besvärjelse gör att den förhäxades kropp inte skadas på något sätt av frätande syror och baser. Däremot skyddar den inte utrustning och kläder. Magikern måste skölja bort de frätande ämnena från sin kropp innan besvärjelsens varaktighet löper ut för att undgå skada.

Stålslag

Skola: M
Skolvärde: 12
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: S×1 SR

Den skada magikern förorsakar med sina naturliga vapen, t.ex. händer och fötter, förbättras. Magikern ska slå lika många tärningar som effektgraden plus ett. En STÅLSLAG E2 medför alltså att en människas slag gör 3T3 och spark 3T6. Till detta adderar man sedan eventuell skadebonus. Vidare förbättras de naturliga vapnens CL med +1 per effektgrad. Besvärjelsen gör också de naturliga vapnen hårda, så att de inte skadas när de träffar hårda mål, t.ex. rustningar.

Rätt väg

Skola: M
Skolvärde: 12
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: S×1 minuter

Med hjälp av denna besvärjelse kan magikern välja rätt väg i alla valsituationer han ställs inför, t.ex. vägkorsningar. Magikern ställer en fråga, t.ex. "Om jag ska förfölja den flyende tjuven, vilken väg ska jag då välja?" och besvärjelsen ger rätt svar. Kom dock ihåg att rätt väg inte behöver vara vare sig ofarlig eller bekväm.

Jättestark

Skola: M
Skolvärde: 13
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: S×1 minuter

Magikerns STY höjs omedelbart till rasens naturliga maximalvärde. T.ex. får en människa STY 18. Denna besvärjelse kan inte kombineras med annan magi, t.ex. ÖKA, eller med droger för att få ett ännu högre värde.

Tillkalla föremål

Skola: M
Skolvärde: 14
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar, men se beskrivningen.

Besvärjelsen gör det möjligt för en person att kalla till sig ett föremål. När mentalisten lägger denna besvärjelse måste han vidröra både den förhäxade och föremålet. Besvärjelsen ligger sedan inaktiv, tills den utlöses genom ett kommandoord av den förhäxade. Föremålet flyger då omedelbart med en hastighet av F50 till valfri hand hos honom. Därefter upphör besvärjelsen att verka. Tillkallaren måste se föremålet när han uttalar kommandot. Avståndet till föremålet har ingen betydelse. Om föremålet sitter fast eller hålls fast, rycks det loss om 2×E övervinner motståndets STY på motståndstabellen.

Magiker, vars vapen inte innehåller järn, använder gärna denna besvärjelse för att kunna dra vapnet omedelbart. I denna situation avgörs turordningen för strid på normalt sätt, trots att personen startade med vapnet i skidan.

NEKROMANTI

Besmutsa

Skola: N
Skolvärde: 1
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Om magikerna lyckas förhäxa sitt offer, som måste vara en levande varelse, blir denne genast smutsig och illaluktande. Effekten kvarstår tills offret har tvättat sig ordentligt med tvål och vatten.

Skendöd (K)

Skola: N
Skolvärde: 12
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: S/4 timmar

Med hjälp av denna besvärjelse kan magikern försänka sig i en djup dvala. För utomstående uppvisar han då inga livstecken och är synbarligen död. Om magikern undersöks med hjälp av magi, t.ex. VARSEBLIVNING, måste besvärjel-

sens effektgrad övervinna SKENDÖDENs effektgrad för att man ska kunna upptäcka närvaron av magi eller liv hos den skendöde.

Nekromantikern är fullständigt omedveten om vad som försiggår omkring honom när han är skendöd. Han kan tillfogas skada på vanligt sätt och dödas på riktigt medan han är i detta tillstånd. I dvalan förbrukar magikern inte syre, vatten eller näring. Han kan inte heller återvinna PSY-poäng.

Fobi

Skola: N
Skolvärde: 12
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 veckor

Denna besvärjelse kan riktas mot ett bestämt, levande offer. Om förhäxningen lyckas får offret en fobi per effektgrad. Slå på fobitabellen för att se vilka det blir. Om samma kommer upp flera gånger, slå om!

Sinnesbedövning

Skola: N
Skolvärde: 13
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: S×1 SR

Om offret förhäxas sätts ett av dess sinnen, utvalt av besvärjaren, helt ur spel. Med E4 kan två sinnen sättas ur spel och med E9 kan tre sinnen bedövas.

Deformera

Skola: N
Skolvärde: 15
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: S/4 dygn

Denna besvärjelse kan riktas mot en intelligent varelse. Om han förhäxas blir hans kropp deformerad och förvriden. Hans STY, SMI, KAR, de färdigheter som är baserade på dessa tre grundegenskaper och förflyttningsförmågan halveras (alla avrundade uppåt) på grund av deformationen.

Animera tupilak (R)

Skola: N
Skolvärde: 15
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 veckor

Detta är en variant av besvärjelsen ANIMERA DÖD. En tupilak är en zombie som består av delar från många olika slags kroppar. Nekromantikern samlar in likdelarna och sätter ihop dem på det sätt han önskar innan han utför ritualen. För att tupilaken ska fungera på ett vettigt sätt krävs att likdelarna kommer från varelser med ungefär samma STO. Om man sätter ett råtthuvud på en elefantkropp blir resultatet enbart löjeväckande. SL måste själv bedöma vad som är rimligt och orimligt. Tupilaken fungerar som en vanlig zombie, men grundegenskaperna måste fastställas kroppsdel för kroppsdel, eftersom de varierar mycket mellan olika varelser. Tupilakens färdigheter kommer från huvudet. Dess hastighet kan inte överstiga 80% av förflyttningsförmågan hos den varelse som stod till tjänst med de extremiteter som sköter förflyttningen, t ex fenor, ben eller vingar.

Förtvina extremitet

Skola: N
Skolvärde: 17
Räckvidd: S×2 rutor
Varaktighet: Permanent

Magikern kan försöka förhäxa en levande varelse med denna besvärjelse. Med dess hjälp kan han kan få en eller flera av offrets extremiteter (arm, ben vinge) att förtvina och bli fullständigt obrukbar. E1 drabbar en kroppsdel, E4 två, E9 tre, E16 fyra, E25 fem o.s.v. magikern bestämmer själv vilken eller vilka kroppsdelar som ska drabbas när han lägger besvärjelsen.

En förtvinad kroppsdel kan återställas med hjälp av REGENERERING.

Frammana dödsriddare (R)

Skola: N
Skolvärde: 22
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Permanent

När denna ritual framgångsrikt kastas på en

persons skelett återvänder personen från Dödsriket. Om personen vill kan han återigen bosätta sig i sitt skelett och vandra i världen som en Dödsriddare. Om personen inte är intresserad av detta återvänder han frivilligt till Dödsriket.

Frammana gast (R)

Skola: N
Skolvärde: 25
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Permanent

När denna ritual framgångsrikt kastas på en persons döda kropp eller skelett återvänder personen från Dödsriket. Om personen vill kan han manifestera sig i världen som en gast. SL ska slå 1T100 + gastens PSY i levande skick + gastens FV i Nekromanti. Om resultatet är 01–50 blir det en kummelgast, 51–75 en mörkergast och 76 eller mer en dödsgast. Om personen inte är intresserad av att bli gast återvänder han frivilligt till Dödsriket.

Zombiekopia (R)

Skola: N
Skolvärde: 26
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 veckor

Med hjälp av denna ritual kan en nekromantiker skapa en zombie som är en kopia av en annan person. För att kunna utföra ritualen måste magikern ha ett lik som är maximalt 48 timmar gammalt och någonting från kroppen hos den person som ska kopieras, t.ex. hårstrån eller hudavskrap.

Om ritualen lyckas så får zombien ett utseende som är exakt kopierat. Däremot får zombien grundegenskaper som baseras på vad den själv hade i levande livet och modifierade för effektgrad på samma sätt som gäller för vanliga zombier. Den kan inte tala och sprider liklukt omkring sig, vilket starkt begränsar dess användning.

Spökdråp

Skola: N
Skolvärde: 27
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Om denna besvärjelse kastas på en intelligent varelse inom en minut från det att den dött och då lyckas förhäxa varelsen, så tvingas dess själ att stanna kvar på dödsplatsen och hemsöka den som ett spöke. Besvärjelsen måste innehålla ett villkor som kan uppfyllas av en levande varelse av samma slag som spöket. Om detta uppfylls får spöket dö och lämna världen.

SYMBOLISM

Stridslust

Skola: S
Skolvärde: 19

De som drabbas av symbolen uppfylls av våldsamma och krigiska tankar, och går omedelbart till angrepp mot närmaste varelse. En förhäxad varelse fortsätter att slåss så länge den kan finna levande motståndare eller tills symbolens effekt upphör.

Väktare

Skola: S
Skolvärde: 20

Denna symbol är ett slags inbrottslarm. Symbolisten bygger upp en modell i skala 1:100 av den byggnad som det gäller och dess omgivningar. Modellen är den magiska symbolen. Den placeras inuti byggnaden och står då i magisk förbindelse med den.

Väktare fungerar på ett annat sätt än vanliga symboler. Den innehåller sin egen KRAFTsymbol, som sålunda inte behöver tecknas separat. När symbolisten bygger modellen bestämmer han under vilka villkor (ett per effektgrad) VÄKTAREn kommer att aktiveras. Villkoren måste vara exakt definierade och grundas på fysiska händelser. Dessa händelser måste inträffa inom 20 meter från byggnaden.

Exempel på tillåtna villkor:

- En osynlig varelse kommer inom 20 meter från byggnaden.
- En levande varelse som utstrålar magi kommer inom 20 meter från byggnaden.
- En främling kommer inom 20 meter från

byggnaden. (Detta kräver att man definienerar vilka som inte är främlingar.)

Exempel på otillåtet villkor:

- En varelse med fientliga avsikter kommer inom 20 meter från byggnaden. (Fientliga avsikter är inte en fysisk händelse.)

Genom välformulerade definitioner kan man gå runt sådana besvärjelser som HJÄRNBLANK och SINNESMASK. Dessa maskerar ju bara sinnet, inte kroppen.

När så symbolen aktiveras ger den ifrån sig en kort ljudsignal, samtidigt som en lysande punkt tänds på den plats på modellen som motsvarar den plats i byggnaden där villkoret utlöstes. Den lysande punkten följer sedan det utlösande tinget så länge det är inom 20 meter från byggnaden. Om modellen är försedd med löstagbara tak- och väggsektioner eller är gjord av glas kan man alltså följa inträngingens väg genom byggnaden utan alltför stora problem. När väl inträngingen har lämnat räckvidden upphör symbolen att fungera.

Många magiker har gjort VÄKTARE fösedda med PERMANENS och NEXUS för att bevaka sina boningar. Dessa är extra svåra att besegra eftersom de inte deaktiveras efter en använding. En annan lösning är att låta tillverka flera VÄKTARE och förvara alla utom den som används utanför byggnaden. Endast en VÄKTARE kan fungera i en byggnad vid en given tidpunkt.

MAGISKA DRYCKER

Att brygga en magisk dryck är en ädel konst. Först ska magikern tillverka själva drycken, vilken består av en lösning av silverklorid i vatten. Det krävs ett gram silverklorid per deciliter. Kemikalien kostar 1 km per gram.

Därefter kan magikerna förtrolla drycken enligt de vanliga regler som gäller för magiska föremål. Han kan dock inte använda LADDNING, PERMANENS eller NEXUS. Förutom SIGILL får en dryck bara innehålla en annan besvärjelse. Magikern kan placera en effektgrad SIGILL och en effektgrad av annan besvärjelse per deciliter vätska.

När sedan någon dricker vätskan utlöses SIGILLET omedelbart och den andra besvärjalsen tar effekt.

GOLEM

Golem är en varelse från den judiska folktron. Enligt legenderna skapade den store rabbi Lööw, som levde i Prag på 1600-talet, en varelse av lera som han kunde ge en form av liv. Rabbinens golem hjälpte och skyddade den judiska församlingen i en tid då de utsattes för förföljelser från de kristnas sida. Den golem som presenteras här är ett försök att omvandla detta legendmaterial till något som går att använda i ett fantasyrollspel.

Elementarmagiker har funnit en metod att skapa sig en tjänare ur den döda materien och ge den en form av liv, en golem. Man går tillväga på följande sätt: Först ska någon forma golemens kropp av lera. Detta kräver Skulptering (hantverk) FV 4. Lerkroppens STO bestämmer vilken effektgrad man måste ha på alla de besvärjelser som sedan ska kastas på den. Det krävs en effektgrad per 4 STO. En golems kropp är oftast människoliknande, men man kan ge golemen en annan form som är mer anpassad till dess syfte. Den kan tex likna ett fyrfotadjur om den ska användas för att bära last eller ryttare. En golem väger 7 BEP per STO. En golem följer samma regler för att bära saker som en människa, men om dess kropp är utformad som ett lastdjurs fördubblas bärförmågan.

När kroppen är färdig ska magikern lägga först lägga en FRAMMANA-besvärjelse för alla de sju elementarerna. Dessa sju besvärjelser ska läggas under varsitt SIGILL. Vidare måste han lägga en BLIXT under ett SIGILL. Alla SIGILLen ska ha samma utlösningsvillkor: de ska utlösas när magikern har fullbordat en HÄV FÖRSTENING. Med en fruktansvärd krafturladdning utlöses då alla de besvärjelser som lagrats i lerkroppen. Sju elementarer möts på samma plats, tillsammans med en våldsam elurladdning. Om alla besvärjelser lyckas har magikern skapat sig en golem, men misslyckas någon blir konsekvensen en kraftig explosion som förintar lerkroppen och förorsakar 2T6 i skada på besvärjaren. Om alla besvärjelserna lyckas blir magins varaktighet permanent.

En golem är fullständigt lojal mot sin skapare, och lyder dennes instruktioner in till "döden". Tyvärr är också en golem mycket dum, så den måste få exakta och klara instruktioner för att

inse vad den ska göra. Om SL bedömer att golemen får otydliga instruktioner ska han låta den slå ett normalt INT-slag för att se om den förstår. En golem utför sina order till punkt och pricka och står sedan passiv tills den får en ny order. Om en golems mästare dör fortsätter golemen att existera, men den blir oanvändbar eftersom den inte lyder någon annan. Om den sista order mästaren har givit är olämpligt formulerad kan dock varelsen fortsätta att agera.

En nyskapad golem har inga som helst kunskaper eller färdigheter, utan måste tränas som en vanlig intelligent varelse för att lära sig något. Det första man måste lära den är att tala. En golem har vissa begränsningar i alla färdigheter. När det gäller kategori A kan den inte ha högre FV än värdet i den grundegenskap färdigheten är baserad på. (Exempel: Om en golem har SMI 7 kan den inte har mer än FV 7 i alla SMI-baserade färdigheter.) Detta sätter mycket stora begränsningar på alla INT-baserade färdigheter. I färdigheter kategori B kan en golem högst ha FV 3. En golem kan aldrig lära sig magi i någon form.

En golem är helt immun mot sömn, gift och sjukdomar. När en golems KP har nått noll är den sönderslagen och deaktiveras med en explosion när alla elementarernas krafter frigörs samtidigt. Explosionen gör lika många poäng i skada som golemens STO och drabbar alla som står inom dess räckvidd. Skadan minskas med 1 poäng för varje meters avstånd mellan golemen och personen. Rustningar och besvärjelser skyddar som normalt.

Grundegenskaper

STY	STO
STO	Enligt konstruktion
FYS	STO
SMI	2T6
INT	1T6
PSY	STO+3T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L = SMI
Färdigheter & Förmågor: Se beskrivningen ovan.

EXPANDERAD FOBITABELL

1T20	*Betyder fruktan för*
1 Agorafobi	Öppna platser *(ej gråalver)*
2 Klaustrofobi	Trånga utrymmen *(ej dvärgar eller grottalver)*
3 Demofobi	Folksamlingar
4 Ailurofobi	Katter *(ej kattmän)*
5 Entemofobi	Insekter
6 Ofiofobi	Ormar *(ej serpenter)*
7 Skotofobi	Mörker *(ej svartfolk eller grottalver)*
8 Dendrofobi	Träd *(ej skogslevande älvfolk)*
9 Talassofobi	Hav *(ej havslevande älvfolk)*
10 Xenofobi	Främlingar
11 Hippofobi	Hästar *(ej kentaurer)*
12 Troglofobi	Underjorden *(ej dvärgar eller grottalver)*
13 Hagiofobi	Heliga platser
14 Kynofobi	Hunddjur *(ej vargmän)*
15 Ornithofobi	Fåglar *(ej svanmöer eller örnmän)*
16 Iktyofobi	Fiskar
17 Pyrofobi	Eld *(ej irrbloss)*
18 Botanofobi	Växter *(ej älvfolk)*
19 Anekrofobi	Odöda
20 Monofobi	Ensamhet *(ej eremitiska älvfolk)*

Strid



VAPEN OCH RUSTNINGAR

Det finns en mångfald av olika sorters vapen och rustningar i världen. I Expert Drakar och Demoner tog vi upp ett antal vanliga sorter, främst från Västeuropa och Japan. Här ska vi utöka urvalet med mer sällsynta modeller och varianter, varav flera från mer okända hörn av vår värld.

När det gäller vapen och rustningar kan man tvista både länge och väl om hur mycket skada ett vapen förorsakar eller hur väl en rustning skyddar. Det är mycket svårt att mäta sådant. För det första räknas den mängd skada en varelse tål i en abstrakt enhet, Kroppspoäng. Hur många KP en person tål i verkligheten är väldigt svårt, för att inte säga omöjligt, att fastställa. Men i ett spel måste man kunna mäta skada på ett enkelt och lättanvänt sätt. Sålunda är KP en förenklad simulation av en komplicerad verklighet. Vidare är det omöjligt att exakt fastställa hur mycket skada ett vapen vållar, då det kräver en form av experimenterande som ingen normal människa skulle vilja ägna sig åt. Detsamma gäller för rustningarnas skyddsförmåga.

Vi har försökt att göra en bedöming av hur väl vapen och rustningar fungerar. De siffror ni möter i våra spelregler är sålunda ingen Absolut Sanning, utan endast en uppskattning. Vårt mål har varit att göra strider lätta att genomföra och därför har vi försökt hålla stridssystemet enkelt, men intressant. Om du, SL, vill introducera ett nytt vapen i din kampanj, föreslår vi att du tittar på de vapen som redan finns och sedan gör en bedömning av vapnets egenskaper. Tänk på att det inte finns några mirakelvapen, som är långt bättre än alla andra. Begrunda istället stålets gåta: "Vad är stålet jämfört med den hand som hanterar det?" Det är inte vapnet utan kämpen som är det väsentliga i en strid.

Pilvarianter

Det förekommer bågpilar och armborstlod med spets av annan typ än standardvarianten. Alla dessa specialpilar kostar 50% mer än vanliga pilar.

Pansarbrytande (J)

Denna pilspets är särskilt smal och vass och är specialkonstruerad för att tränga igenom rustningar. Den gör en poäng mindre skada än normalt, men i gengäld halveras rustningens eller det naturliga skyddets absorbering (avrunda uppåt).

Magrensare (J)

Denna spets är konstruerad för att göra maximal skada mot kroppsvävnader. Men den har svårt att tränga igenom rustningar på grund av sin uppbyggnad. Vidare är det svårare att träffa med den. Detta visas genom att den vållar två poäng högre skada än normalt, rustningar och naturligt skydd har dubblad absorbering och bågskytten får −2 på CL när han skjuter.

Visslare (J)

Denna pilspets av trä är uppborrad så att luft strömmar genom den när den flyger och förorsakar ett surrande ljud. Pilspetsen vållar endast en poäng skada och skytten har −1 på CL.

Brandpil

Bakom spetsen sitter en liten nätkorg av järntråd som man kan fylla med oljeindränkta trasor och antända. Fördelen med denna konstruktion är att det brinnande materialet inte riskerar att falla av i flykten. Spetsen vållar halv skada (avrunda nedåt), och skytten har − 2 på CL.

Särskilda vapen

Brandestock

Detta är en tvåhandsyxa med en meterlång spjutspets dold i skaftet. Användren kan snabbt dra fram och låsa fast spjutspetsen; en manöver som tar 1 SR. När spjutspetsen är ute kan vapnet inte användas som yxa. Färdigheten Brandestock har kostnad = 3.

Fångstpåle

Medeltida representanter för ordningsmakten uppfann detta vapen för att kunna gripa fridstörare och hålla dem på ett visst avstånd från sig. Gripklon riktas mot offrets hals. När något slår i klons insida fjädrar den samman och sluts. Det två skänklarna hakar i varandra. Vaktmannen har nu sitt offer i en tämligen utsatt position. Man använder samma anfallsmetod som för ett lasso.

Hui-tho

Detta vapen fungerar i stort sett som en oxpiska. Den väsentliga skillnaden är att det är kortare och att det alltid vållar skada genom det blad som sitter i dess ände.

Manriki-gusari

Japaner uppskattar vapen som inte ser ut som vapen. Detta är en ca 170 cm lång kedja med en tyngd i vardera änden. Vapnet kan användas för att skada fienden, då angriparen använder det ungefär som ett stridsgissel. Han kan istället försöka snärja sin motståndare med kedjan; då fungerar den som en oxpiska men gör 1T4 i skada.

Parervapen

Dessa är konstruerade för att användas i försvar och är inte särskilt bra att angripa en motståndare med. Gunsen är en solfjäder av metall. Jitte liknar en gaffel och kan avväpna en motståndare som slåss med svärd, dolk eller liknande vapen. Om försvararen får ett perfekt resultat när han parerar med sin jitte har han slitit vapnet ur angriparens händer och det flyger iväg 1T3 rutor.

Shakujo-yari

Ytterligare ett listigt japanskt vapen. Här är det något som ser ut som en vanlig trästav, men vars ena ände döljer en ca 20 cm lång spjutspets som kan dras ut, vilket tar 1 SR. När spjutspetsen är ute kan vapnet användas både som stav och som spjut. Denna färdighet har kostnad = 3.

Sodegarami

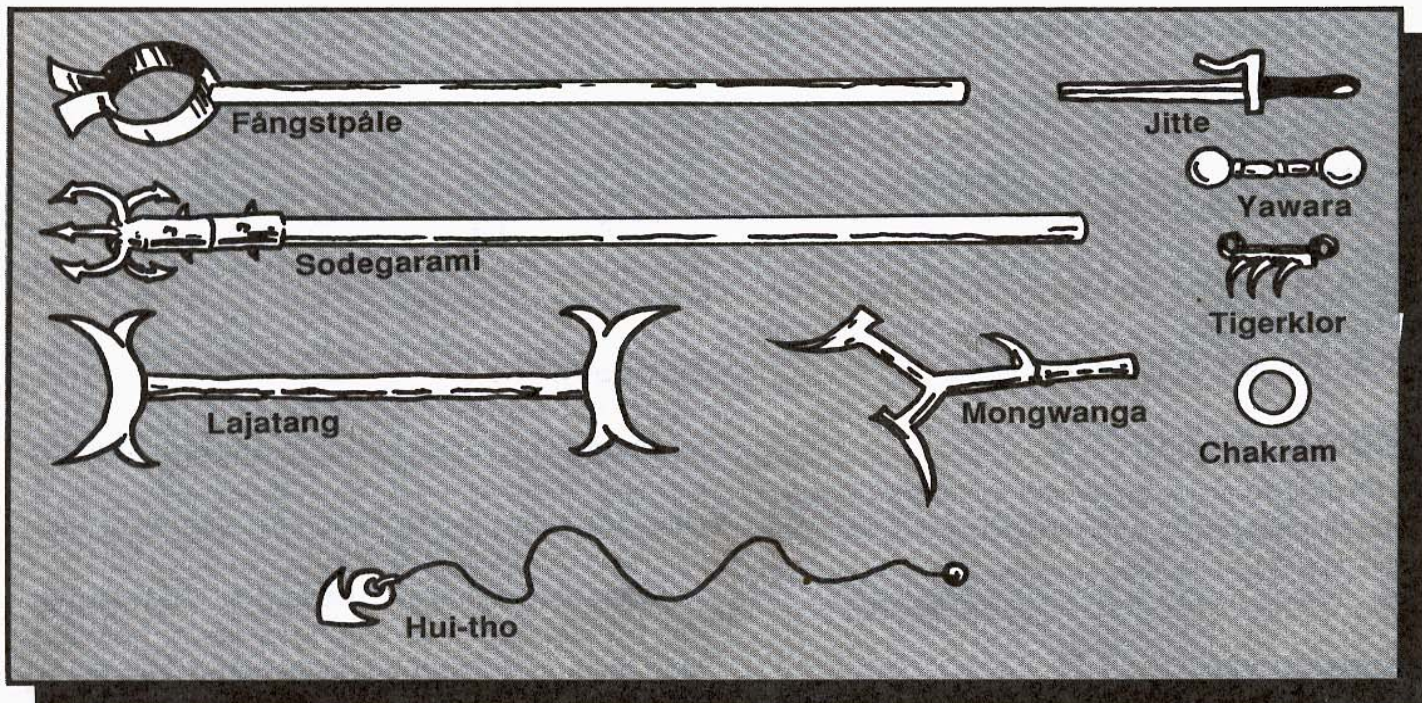
Angriparen kan försöka haka fast någon av vapnets krokar i motståndarens kläder. För att lyckas med detta måste ha slå lägre än eller lika med halva CL. Vilket kroppsområde man träffar bestäms på sedvanligt sätt. Om offret fastnar kan man sedan använda situationen på samma sätt som för ett lasso. Det tar 1 SR att lösgöra sig från en krok. I vissa fall går det snabbare och lättare. Om man t.ex. har fått sin mantel fastgreppad (ryggträff) kan man knäppa upp mantelspännet och låta plagget falla till marken; en manöver som kan ske mycket snabbt.

Bumerang

Detta är en fantasybumerang som är bättre än det verkliga vapnet. Om bumerangen missar sitt mål ska kastaren slå för att träffa igen. Om det andra försöket lyckades så har bumerangen återvänt till kastarens hand.

Dubbelarmborst

Ni som har sett filmen Ladyhawke kommer att känna igen detta vapen. Detta är ett lätt armborst med två bågar ovanför varandra. Vardera bågan kan laddas med ett lod. Ett lod i sänder kan avfyras, och det tar 6 SR per lod att ladda om.



Närstridsvapen

Namn	Fattn	STYg	Skada	Längd	BEP	BV	Typ	Pris
Brandestock (E)[3]	2H	3			2	11	T	700
yxa			1T8+2	2				
spjut			1T10+1	4				
Dubbeldolk (I)	1H	1	1T4+1	0	0,5	9	L	80
Fångstpåle (E)	2H	2	[3]	4	3	11	T	120
Gunsen (J)[2]	1H	1	1T3	0	0,5	15	L	80
Hui-tho (M)[3]	2H	1	1T6	3	1	3	L	50
Jitte (J)[2]	1H	1	1T6	1	1	12	L	40
Lajatang (M)	2H	2	2T8	3	3	11	T	390
Manriki-Gusari (J)[1]	2H	2	1T6[3]	3	1	15	L	200
Nunchaku (O)[1]	2H	1	1T8	1	1	9	L	60
Shakujo-Yari (J)[3]	2H	1			2	11	L	100
stav			1T6	2				
spjut			1T6+1	3				
Sodegarami (J)[3]	2H	2	1T8	4	3	11	T	150
Tigerklor (I)	1H	1	1T6	0	0,5	–	L	40
Yawara (J)	1H	1	1T6	0	0,5	–	L	40

Kast- och projektilvapen

Namn	Fattn	STYg	Skada	Längd	BEP	BV	Typ	Pris	RV
Bumerang[3]	1H	2	1T6	1	0,5	–	L	50	STY×1,5 rutor
Chakram (I)	1H	1	1T6	0	0,5	–	L	30	SMI×1 rutor
Mongwanga (A)	1H	2	2T4+1	1	1	7	T	100	STY/2 rutor
Dubbelarmborst[3]	2H	2	2T4+2	1	3	11	T	800	150m

Sköldar

Sköldtyp	STY-g	Abs	Vikt	Pris
L träsköld	0	5	0,5	40
M träsköld	1	7	1	60
S träsköld	2	9	1,5	80
L järnbeslagen sköld	1	8	1	90
M järnbeslagen sköld	2	12	2	120
S järnbeslagen sköld	3	16	3	160

Nationaliteter

A = Afrika söder om Sahara
E = Europa
I = Indien
J = Japan
M = Malaysia
O = Okinawa

[1] Kättingvapen
[2] Parervapen
[3] Se särskilda regler för detta vapen

Rustningstabell[1])

Namn (kroppsdel)	Abs	Vikt
Hjälm (huvud)		
Tyghuva	1	0
Läderhuva	2	0
Nitläderhuva	3	0,25
Läderhuva m. järnkors	3	0,25
Öppen hjälm	4	0,5
Ringbrynjehuva	5	0,75
Romersk hjälm	6	1
Bascinet	7	1,5
Bascinet med visir[2])	7/8	1,5
Tunnhjälm[2])	8	1,5
Armskena (arm)[3])		
Tjockt tyg	1	0,5
Läder	2	1
Nitläder	3	1,5
Remsskena	6	A
Metallskena	8	A
Benskena (ben)[3])		
Tjockt tyg	1	0,5
Läder	2	1
Nitläder	3	1,5
Remsskena[4])	6	A
Metallskena[4])	8	A
Kilt (mage)		
Tjockt tyg	1	0,5
Läder	2	0,5
Nitläder	3	1
Harnesk (bröstkorg & mage)		
Tjockt tyg	1	0,5
Läder	2	1
Nitläder	3	1,5
Fjällpansar	5	B
Ringbrynja	6	B
Förstärkt ringbrynja	7	C
Kyrass (bröstkorg)[5])		
Romersk bandkyrass	6	B
Metallkyrass	8	B
Kort brynja (armar, bröstkorg, mage)		
Ringbrynja	6	D
Förstärkt ringbrynja	7	E
Lång brynja (armar, bröstkorg, mage, ben)		
Ringbrynja	6	F
Förstärkt ringbrynja	7	G
Helrustning		
(hela kroppen) Metall[6])	8	K
Täcke		
(kentaurens hästkropp)		
Tjockt tyg	1	C
Läder	2	E
Nitläder	3	F
Fjällpansar	5	H
Ringbrynja	6	J
Förstärkt ringbrynja	7	K

1) Dessa rustningar kan endast användas av personer med STO 4 eller mer. Se sidan E52.
2) En bascinet med visir har abs 7 med uppfällt visir och abs 8 med nedfällt. En bascinet med nedfällt visir eller en tunnhjälm ger ett mycket nedsatt synfält och hörselförmåga. Man kan inte använda färdigheterna Uppfatta fara eller Provsmaka över huvud taget och färdigheterna Finna dolda ting och Lyssna är halverade. (Detta är en ändring från EDD.) Det tar ungefär en sekund att fälla upp eller ner ett visir.
3) Pris och vikt gäller per par.
4) Kan inte användas av kentaurer.
5) Gäller även kentaurers människokropp.
6) Kan endast tillverkas av dvärgsmeder. Kan inte användas av kentaurer. Är utrustade med en bascinet med visir, vilket gör att abs för huvudet varierar, se fotnot 2.

Priser

Hjälmtyp	sm
Läderhuva	15
Nitläderhuva	35
Läderhuva m. järnkors	30
Öppen hjälm	100
Ringbrynjehuva	135
Romersk hjälm	200
Bascinet	250
Tunnhjälm	150[1])
Bascinet med visir	500

1) En ändring från EDD.

Material	sm/BEP
Tjockt tyg	20
Läder	25
Nitläder	70
Fjällpansar	150
Remsskena	160
Romerskt band	170
Ringbrynja	175
Förstärkt ringbrynja	180
Metall	200

STRIDSKONSTER

De regler för obeväpnade stridskonster (karate och judo) som presenterades i Expert Drakar & Demoner är mycket förenklade. De gjordes för att vara lätta att använda i spel. Denna artikel behandlar obeväpnade stridskonster mer utförligt, och är lämpliga för de spelledare som vill använda svårare och mer flexibla regler. Om man använder dessa regler ersätter de fullständigt färdigheterna Judo och Karate i Expertreglerna.

Varje SL kan bygga upp egna typer av obeväpnad stridskonst. Var och en fungerar som en separat färdighet. Alla stridskonster är SMI-baserade färdigheter med BC 0. De använder olika tekniker och är olika svåra. En stridskonst är uppbyggd av flera komponenter som bildar en en enhet. När en rollperson lär sig en stridskonst blir han lika bra på alla komponenterna. Man har ett enhetligt FV för stridskonsten, som används för alla dess komponenter.

När en person konstruerar en stridskonst väljer han ut de komponenter som ska finnas med i stridskonsten och summerar ihop deras kostnader (avrunda uppåt). Summan blir stridskonstens kostnad i bakgrundspoäng.

Exempel: Den tänkta stridskonsten Tanate består av normal spark, bakåtspark, fint och kortsvärd. Den kostar (0,5 + 0,5 + 0,5 + 2,0 = 3,5 bakgrundspoäng, vilket avrundas till) 4 bakgrundspoäng att lära sig. Om en person har Tanate 10 innebär det att han har FV i alla stridskonstens komponenter. De behandlas som en enhet när det gäller inlärning och erfarenhet.

Spelledaren kan tillåta att spelarna konstruerar stridskonster, men han har givetvis full rätt att underkänna idéer han tycker är olämpliga.

När man lär sig en stridskonst är det inte bara en fråga om att lära sig slåss. Stridskonsten är kopplad till utövarens inre attityder. Under träningen får man också lära sig sådana viktiga saker som självbehärskning, självförtroende och respekt för medvarelserna. En person som är skicklig i en stridskonst briljerar inte med sina kunskaper och använder dem aldrig i onödan eller för ovärdiga syften. Han är en person i balans och han vet att hans kunskaper medför ett stort ansvar mot omvärlden. En obalanserad slagskämpe kan helt enkelt inte bli bra på stridskonster, då hans brist på inre harmoni hindrar honom. Om SL märker att stridskonsten missbrukas kan han minska FV med 1 för varje missbrukstillfälle.

Det är ofta svårt att finna en tränare om man vill lära sig en stridskonst. Tränarna vill dessutom endast utbilda dem som har den rätta inställningen till stridskonsten och dess bruk. Okända slagskämpar göre sig ej besvär. Många mästare lever som eremiter och är inte särskilt intresserade av att ha elever. Deras kunskaper kanske inte kan köpas för pengar, utan endast genom att vara en trofast och ärlig lärjunge som bringar heder åt mästaren.

Komponentlista

Namn	Kostnad
Normal spark	0,5
Rundspark	1,0
Hoppspark	1,0
Bakåtspark	0,5
Normalt slag	0,5
Krosslag	1,0
Bedövningsslag[1])	1,0
Obeväpnad parering	0,5
Fint	0,5
Avväpning	1,0
Lågt kast[1])	0,5
Högt kast[1])	1,0
Fallteknik	0,5
Uppresning	0,5
Liggande strid	1,0
Låsning[1])	0,5
Vapenteknik	2,0(3,0[2])
Missilduckning	1,5
Initiativbonus	0,5

[1]) *Kan endast användas mot människoliknande motståndare.*

[2]) *Se förklaring vid beskrivningen.*

Beskrivning

Normal spark: En vanlig spark som ger 1T6 i skada.

Rundspark: För att få extra kraft i sparken snurrar angriparen på kroppen upp till ett varv. Sparken gör 1T8 i skada. Om sparken missar sitt mål förlorar angriparen nästa anfall eller parering medan han försöker återvinna balansen.

Hoppspark: Angriparen behöver en rutas sats. Han hoppar upp och sparkar mot försvararens huvud. Om attacken lyckas träffas huvudet automatiskt och får 1T8 i skada. Om angriparen önskar kan han rikta attacken mot en annan valfri kroppsdel över midjan. Rent tekniskt kan man inte sparka på en arm, men en attack mot en arm räknas träffa motsvarande axel och sålunda påverkar armens funktioner. Om angreppet misslyckas eller pareras kastas angriparen omkull i samma ruta som försvararen befinner sig i.

Bakåtspark: En vanlig spark som kan riktas mot motståndare som står bakom angriparen. Den ger 1T6 i skada.

Normalt slag: Ett vanligt knytnävsslag som ger 1T3 i skada.

Krosslag: Ett knytnävsslag som riktas mot särskilt ömtåliga punkter på kroppen. Det ger 1T6 i skada.

Bedövningsslag: Ett knytnävsslag som riktas mot särskilda punkter på kroppen. Det gör 1T3 i skada. Om slaget vållar någon skada på motståndaren måste denne slå ett svårt FYS-slag. Misslyckas detta slag blir han tillfälligt bedövad och förlorar sitt nästa anfall eller parering. En försvarare som inte är människoliknande får endast 1T3 i skada av denna typ av angrepp.

Obeväpnad parering: Kämpen kan parera alla former av närstridsattacker, även vapenattacker, när han är obeväpnad. En lyckad parering drar av 1T6 poäng från attackens skada.

Fint: Angriparen anfaller med rörelser och ljud som lurar försvararen. En fint utförs samtidigt som ett angrepp och räknas som en del av detta. Först slår angriparen om finten lyckades, sedan för om angreppet lyckades. Om finten lyckades är försvararens chans att parera angreppet halverad (avrunda nedåt). Finten kan användas tillsammans med både naturliga vapen och stridsvapen. Man kan dock inte finta med kättingvapen.

Avväpning: Detta är en slags obeväpnad parering mot ett beväpnat anfall, där försvararen försöker få angriparen att tappa sitt vapen. Om anfallet lyckas fungerar färdigheten som en normal obeväpnad parering. Om anfallet misslyckas, och försvararen lyckas med sin parering har anfallaren tappat sitt vapen på marken. Vid en särskild eller perfekt framgång har försvararen tagit vapnet i sina händer.

Lågt kast: Ett lågt kast utförs på normal plats i SR. Om kastet lyckas kastas försvararen omkull i den ruta där han befann sig utan att skadas. Ett kast kan pareras.

Högt kast: Ett högt kast utförs sist i en SR. Om kastet lyckas kastas offret 1T3 rutor i valfri riktning och landar liggande. Offret måste göra ett svårt SMI-kast. Om detta misslyckas får offret 1T3 KP i skada i en kroppsdel. Ett kast kan pareras.

Fallteknik: Detta är förmågan att att landa på ett smidigt sätt. Denna komponent är alltid påkopplad och rollpersonen behöver inte slå för att använda den. Dess effekt är att alla fallskador halveras (avrunda nedåt).

Uppresning: Om kämpen kastas omkull kan han resa sig omedelbart genom en lämplig akrobatisk manöver under förutsättning att han lyckas med ett färdighetsslag.

Liggande strid: Kämpen kan anfalla med slag och sparkar, parera och utföra låga kast när han ligger ner. En angripare får inte heller någon anfallsbonus för liggande mål när han slår på en liggande försvarare med denna komponent. Liggande strid är alltid påkopplad och inget tärningsslag behövs.

Missilduckning: Med hjälp av denna komponent kan försvararen försöka ducka eller hoppa undan från kastvapen och pilar. Den fungerar inte mot slungstenar och armborstlod eftersom dessa vapen är alltför snabba. Försvararen kan endast ducka undan en projektil per SR. Han måste se projektilen komma flygande för att överhuvud taget ha en chans att lyckas.

Låsning: Denna komponent utförs som en at-

tack. Om attacken lyckas har angriparen kopplat ett sådant grepp på försvararen att försvararen inte kan röra sig. Attacken kan pareras. För att ta sig ur detta grepp måste försvararen övervinna angriparens FV för stridskonsten med sin egen halverade SMI (avrunda nedåt).

Vapenteknik: I många stridstekniker ingår även bruket av ett eller flera vapen. När stridstekniken skapas kan man själv välja vilka vapen som hör till den. Varje vapen som är med i stridstekniken kostar som vanligt (2 eller 3 poäng). Detta innefattar både anfall och parering. Om man väljer trästav eller lajatang kan man för 3 poäng få en teknik som gör det möjligt att angripa och parera med vapnet samma SR.

Initiativbonus: Denna komponent är alltid påkopplad och användaren behöver inte slå för den. När man beräknar turordningen för en strid får användaren lägga 5 till sin SMI.

Kommentarer

Om en person gör ett obeväpnat angrepp och försvararen parerar med ett vapen finns det en risk att angriparen skadas av parervapnet. Om försvararen parerar med ett särskilt slag får angriparen normal vapenskada (utan SB) i den kroppsdel som användes för angreppet. Lyckas försvararen med en perfekt parering ger parervapnet maximal skada (utan SB) i den angripande kroppsdelen. I båda fallen skyddar rustning.

Obeväpnad närstrid kan inte utföras i tyngre rustning än läder. Tyngre rustningar hindrar alltför mycket.

Om stridstekniken saknar komponenten "obeväpnad parering" kan kämpen endast parera obeväpnade närstridsattacker från människoliknande varelser när han själv är obeväpnad.

Stridskonster i Ereb-Altor

Det finns några välkända stridstekniker i Ereb-Altor. Den Lysande Vägens solmunkar använder Tanno-tekniken som omfattar trästav (3-poängsvarianten), fint (0,5 poäng) och initiativbonus (0,5 poäng). Tanno-tekniken kostar 4 bakgrundspoäng.

I landet Erebos har en teknik kallad stjärnnäven utvecklats. Den består av normal spark (0,5 poäng), bakåtspark (0,5 poäng), krosslag (1,0 poäng), obeväpnad parering (0,5 poäng), fallteknik (0,5 poäng) och liggande strid (1,0 poäng). Tekniken kostar 4 bakgrundspoäng.

Ankorna har skapat quack-fu, en teknik som är särskilt anpassad till ankornas förmågor och begränsningar. Den består av krosslag (1,0 poäng), obeväpnad parering (0,5 poäng), lågt kast (0,5 poäng), fallteknik (0,5 poäng) och uppresning (0,5 poäng). Totalkostnaden blir 3 poäng.

SKADOR

När en varelse blir skadad och lider av blodförluster minskas dess förmåga att agera. I tabellen för skadeeffekter visas vilka försämringar den drabbas av när Totala KP närmar sig noll. Tabellen ska inte användas för odöda och för varelser vars Totala KP normalt är 6 eller lägre. Odöda påverkas inte som levande varelser av skador. De varelser som har 6 KP eller lägre kommer att drabbas alltför hårt om man tillämpar tabellen på dem.

Tabell för skadeeffekter

Totala KP kvar	*Effekt*
3	SMI- och SMI-baserade färdigheter halverade. Förflyttningsförmågan minskad till 3/4. Akrobatik kan inte användas.
2	Kan inte slåss eller använda uppfattnings- och B färdigheter. Alla andra färdigheter och förflyttningsförmågan halverade.
1	Kan inte använda några färdigheter. Förflyttningsförmågan minskas till 1/4.

Fältslag



Krig är en vanlig företeelse i sagovärlden. Furstar strider med varandra av olika politiska eller ekonomiska skäl och barbarstammar angriper civiliserade trakter för att erövra och plundra. När man ska simulera fältslag i en rollspelskampanj kan man tillgripa olika metoder. Den mest ambitiösa sättet är att använda arméer av tennfigurer. Det kräver dock en rejäl investering av tid och pengar.

Här kommer ett annat sätt att presenteras, en metod att sköta fältslag på ett helt abstrakt sätt med hjälp av papper, penna och 2T6. Dessa regler är tämligen allmänt hållna och varje SL måste tillämpa dem med sunt förnuft och lägga in de modifikationer han finner lämpliga. T ex kan väder påverka vissa trupper mer än andra. Bågskyttar blir tämligen odugliga i hällregn, då deras bågsträngar far illa, och får nedsatt verkan i hård blåst. Det finns många andra sådana situationer som inte täcks i detalj av detta regelavsnitt.

TRUPPER

Den grundläggande stridsenheten kallas en manipel och omfattar ca 40 personer. Dessa personer är alla utrustade på samma sätt. En manipel är värd ett visst antal stridspoäng, beroende på vilken typ av trupper det rör sig om och i vilken terräng slaget utkämpas. I truppvärdestabellen anges stridspoängen för varje sorts manipel. En armés styrka är lika med summan av maniplarnas stridspoäng.

Det latinska ordet manipel betecknade ursprungligen den minsta infanterienheten i en romersk legion.

Stridsmoral och disciplin

Både kämpaduglighet och stridsmoral är inräknat i maniplarnas stridsvärde. Dessutom förkommer begreppet disciplinerad och odisciplinerad trupp. Disciplinerad trupp har god ord-

Truppvärdestabell

Trupptyp	Fält	Skog	Berg	Underjord	Träsk	Magi[6])
Lätt infanteri[1])	1	2	2	0,5	1	0
Tungt infanteri[1])	2	2	2	0,5	1	0
Lätt kavalleri[1])	2	2	1	0	0,5	0
Tungt kavalleri[1])	4	2	0,5	0	0	0
Skogsalver[2])	1	4	1	1	1	−1
Grottalver[2])	1	2	3	4	0,5	−1
Frostalver[2])	1	3	3	1	2	−1
Dvärgar[5])	2	2	4	4	0,5	−2
Kentaurer[4])	2	3	1	0	1	0
Reptilmän[2])	1	1	0,5	1	3	0
Orcher[2])	1	2	3	3	1	0
Vättar[2])	1	1	2	3	1	0
Svartalfsinfanteri[2])	1	1	2	2	0,5	0
Svartalfskavalleri[3])	2	3	3	0,5	0	0
Svartnissar[2])	0,5	0,5	0,5	1	0,5	+1
Råttmän[2])	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0
Tupilakelefant[7])	2	2	1	0	0,5	[8])

[1]) Människor
[2]) Lätt infanteri
[3]) Lätt kavalleri på vargar
[4]) Lätt kavalleri
[5]) Tungt infanteri
[6]) Detta är en modifikation som används för Krigsmagi. Se avsnittet om besvärjelser.
[7]) Se odöda trupper.
[8]) Påverkas inte av stridsmagi över huvud taget.

ning och dugliga ledare vilket innebär att det kan klara av stridens påfrestningar bättre än odisciplinerade soldater.

Utrustning

Lätt infanteri och har normalt läder- eller nitläderrustning och brukar vara beväpnade med både närstrids- och avståndsvapen. Tungt infanteri och kavalleri brukar ha olika typer av metallrustningar, t ex ringbrynja eller kyrass, och använder främst närstridsvapen.

Tungt infanteri kan utrustas med pikar, ett vapen som är mycket effektivt mot kavalleri. Varje pikenerarmanipel som strider på fält halverar stridsvärdet för en av motståndarens kavallerimaniplar. Den som äger kavallerimaniplarna avgör själv vilken eller vilka som halveras. Denna typ av infanteri förekom under hellenistisk tid (350–180 f Kr) och under senmedeltiden (1400-talet). Om din värld har en kultur som faller utanför dessa tidsperioder eller om du vill att kavalleriet ska dominera på slagfältet, bör du inte tillåta pikenerare. De är då helt enkelt inte uppfunna.

Exakt hur soldaterna är utrustade varierar mycket från land till land och måste därför avgöras av SL. Sådana detaljer har i vilket fall som helst ingen inverkan på slagets förlopp enligt dessa regler.

Alver

Om alver strider mot en fiendestyrka som består till mer än 50% av svartfolk eller en fiendestyrka som har skövlat alvstyrkans hemtrakt ökas deras stridsvärde med 50%. De är huvudsakligen beväpnade med spjut och bågar. Alver är disciplinerade trupper.

Dvärgar

Om dvärgar slåss för att försvara sina hem är deras stridsvärde fördubblat. De är huvudsakligen beväpnade med yxor och armborst. Dvärgar är disciplinerade trupper.

Kentaurer

Kentaurer är disciplinerade trupper.

Människor

Infanteri har halverat stridsvärde i mörker. Kavalleri kan överhuvud taget inte slåss i mörker. Detta är i båda fallen redan inräknat i stridsvärdet för underjorden. Människor kan vara både disciplinerade och odisciplinerade. Tränade arméförband räknas som disciplinerade medan milis, bondeuppbåd, barbarhorder och liknande räknas som odisciplinerade.

Reptilmän

Dessa är odisciplinerade.

Svartfolk

Maniplarna får stridsvärdena halverade om de slåss i solsken. Om de strider i dagsljus men under mulen himmel är stridsvärdena opåverkade. Om de slåss om natten förbättras deras stridsvärden med 50%. Svartfolk är odisciplinerade.

Råttmän

Dessa kan vara både disciplinerade och odisciplinerade trupper.

Vargmän

Denna ras står inte med i tabellen ovan. Vargmän räknas som odisciplinerat, lätt människoinfanteri.

Odöda trupper

Odöda soldater, t ex zombier och skelett, är inte särskilt användbara på slagfältet. Visserligen är dessa varelser soldater utan fruktan och tvekan, men de saknar alla former av initiativförmåga och måste få exakta och glasklara order om vad de ska göra. Om deras befäl dödas så blir de helt värdelösa. Därför används inte sådana varelser i fältslag. Däremot kan de vara bra att ha när man stormar befästningar eftersom det rör sig om angrepp mot ett stationärt mål där det är lätt att beskriva vad de odöda ska göra. Ett annat problem med odöda är att varaktigheten för besvärjelsen ANIMERA DÖD är begränsad, och att det alltså krävs att en skara nekromantiker följer med på fälttåget och förnyar besvärjelsen.

Nekromantiker har utvecklat en fasansfull stridsmaskin: tupilakelefanten (se nekromantibesvärjelsen ANIMERA TUPILAK). Dess förare sitter skyddad i ett bronstorn på dess rygg och styr elefantens agerande. Varje sådan tupilakelefant är en så effektiv stridsvagn att den räknas ensam som en hel, disciplinerad manipel.

Andra typer av odöda än zombier, skelett och tupilaker deltar knappast i fältslag. De är sällsynta, egoistiska och föredrar att skydda sin egen existens. Se kapitlet om odöda för beskrivningar av deras sätt att tänka.

Övrigt

Givetvis kan man tänka sig att olika mytologiska varelser deltar i ett fältslag. Dessa är dock normalt så sällsynta att ingen fältherre kan samla ihop tillräckligt många av dem för att bilda en manipel. Om en SL vill introducera sådana enheter får han själv avgöra deras stridsvärde.

Elefanter är inte inkluderade i tabellen. Orsaken till detta är mycket enkel. De är opålitliga djur med en hysterisk läggning. Under ett fältslag är de lika farliga för den egna sidan som fienden. Under vissa historiska epoker har elefanter utnyttjats, t ex av Alexander den Stores generaler, av Hannibal och i Indien. Erfarenheten visar att de kan ha kortvarig överraskningseffekt mot en fiende som är obekant med dem och deras svagheter, men att de därefter blir av relativt ringa värde på slagfältet.

HUR SLAGET UTKÄMPAS

Ett slag utkämpas normalt under en eftermiddag. Trupperna brukar använda förmiddagen för att ställa upp i slagordning. Sedan utbryter striden, och innan solen sjunker under horisonten är det för det mesta klart vem som har vunnit. Riktigt så enkelt behöver det givetvis inte alltid vara. Vissa raser kan strida på natten utan hinder, eller rent av ännu bättre än på dagen, t.ex. svartfolk, dvärgar och alver.

Ett slag utkämpas i fältrundor som vardera omfattar en halvtimme. SL måste avgöra när på dygnet slaget börjar, när solen går upp och ner och vilket väder som råder. Om det rör sig om härar som båda till största delen består av människor kan man räkna med att de endast slåss under dygnets ljusa timmar.

Taktikslag

Slaget inleds med att de två fältherrar som är högsta befälhavare på vardera sidan lägger upp sina stridsplaner. Detta kan tillämpas på två olika sätt under fältslaget. SL får själv välja vilken metod han föredrar.

Den ena innebär att fältherrarna slår varsitt färdighetsslag för taktik innan slaget börjar och den som får det bästa differensnumret får en tärningsmodifikation på +2 för stridsslagen under varje fältrunda.

Den andra innebär att fältherrarna slår varsitt färdighetsslag för taktik först i varje fältrunda och den som får det bästa differensnumret får en tärningsmodifikation på +2 för stridsslaget under den fältrundan.

Styrkemodifikationer

Den sida som har flest stridspoäng kan också få en modifikation på tärningsslaget för detta. Antalet stridspoäng varierar under slagets förlopp och den starkare sidan kan också bli den svagare. Sålunda måste man beräkna denna modifikation på nytt varje fältrunda.

Styrkemodifikation

Odds	Modifikation
upp till 2:1	±0
upp till 2,5:1	+1
upp till 3:1	+2
upp till 3,5:1	+3
upp till 4:1	+4
upp till 4,5:1	+5
upp till 5:1	+6
högre än 5:1	+7

Man beräknar odds genom att dividera den starkare sidans stridspoäng med den svagare sidans. Kvoten avrundas ner till närmasta heleller halvtal. Sedan dividerar man den svagre sidans stridspoäng med sig själv (denna kvot blir därför alltid 1). De två kvoterna ställs med den högre till vänster om ettan.

Bakhåll

För att kunna ordna ett bakhåll för den fientliga armén krävs vissa förutsättningar. Terrängen får inte vara fält. Man måste ha fler lätta infanterimaniplar än fienden. När ens fältherre slår sitt

taktikslag måste han få ett särskilt resultat medan motståndaren slår ett sämre resultat än särskilt.

Förutom den vanliga +2-modifikationen får man stridsvärdet för sitt lätta infanteri fördubblat den första fältrundan vid ett framgångsrikt bakhåll.

Hjältemodifikationer

Om man har kända hjältar på den egna sidan förbättras stridsmoralen. Summera det antal poäng rykte som den egna sidans hjältar har och dividera med 10 (avrunda nedåt). Denna kvot får fältherren som modifikation.

Stridsslag

Varje fältrunda slår fältherrarna ett stridsslag med 2T6 och adderar sina olika modifikationer. Det lägre värdet dras från det högre och sedan ser man efter i resultattabellen för att se vad blir.

I kolumnen Högre anges hur många procent av sina kvarvarande maniplar den sida som hade det högre modifierade stridsslaget förlorar. Kolumnen Lägre visar hur många procent av sina kvarvarande maniplar motparten förlorar. Avrunda uppåt till närmaste heltal. Vilken eller vilka maniplar som går förlorade avgörs slumpvis.

Om fältslaget är oavgjort fortsätter striden som vanligt nästa fältrunda. Blir resultatet reträtt fortsätter striden ytterligare en fältrunda under vilken den förlorande armén lämar slagfältet. Därefter avbryts slaget. En disciplinerad trupp som har retirerat kan under natten återsamla sig för ett nytt slag om SL anser det vara rimligt.

Flykt fungerar på samma sätt, men under den sista fältrundan räknas en flyende manipel som en halv när det gäller förluster (dvs den flyende sidan lider dubbla förluster). Vidare kan flyende trupper angripas av fientligt lätt kavalleri under ytterligare en fältrunda. Då är förlusterna för de flyende fördubblade medan de förföljande kavalleristernas förluster är halverade (avrunda nedåt). En trupp som har flytt har mycket små chanser att återsamla sig för ett nytt slag, såvida de inte få avsevärda förstärkningar.

Resultatet på rad 6 innebär att disciplinerade trupper retirerar medan odisciplinerade flyr.

Pikenerare kan inte angripa fienden under de fältrundor fienden retirerar eller flyr. Vanligt tungt infanteri kan inte angripa fienden under de fältrundor fienden flyr. De tungt bepansrade soldaterna rör sig helt enkelt inte fort nog för sådana operationer. De retirerande eller flyende kastar däremot onödiga saker för att komma undan fortare.

Förluster

Ett fältslag kan få fem resultat:

1. Armén vinner.
2. Armén retirerar.
3. Armén flyr eller krossas fullständigt på slagfältet.
4. Båda sidorna drabbas av sådana förluster att de inte kan fortsätta slåss, d.v.s. båda sidor har noll maniplar kvar.
5. Striden avbryts av yttre omständigheter, t.ex. nattmörker eller hällregn.

De verkligt stora förlusterna i ett slag uppstår inte under själva slaget utan efteråt, när de fly-

Resultattabell

Differens	Högre	Lägre	Fältslaget
0–1	5%	5%	oavgjort
2–3	5%	10%	oavgjort
4–5	10%	15%	oavgjort
6–7	10%	20%	oavgjort
8–9	10%	25%	oavgjort
10–11	10%	30%	avgjort, reträtt (d), flykt (od)
12–13	10%	35%	avgjort, reträtt
14–15	10%	40%	avgjort, flykt
16+	10%	45%	avgjort, flykt

ende förlorarna nedhuggs ned av segrarna. Att en manipel har slagits ut på fältet innebär inte att alla dess soldater har dödats eller skadats. Det innebär bara att den har slutat att fungera som stridande enhet. Förlusterna i saknade, sårade och döda är beroende av vilket resultat man drabbas av i slaget.

Resultat	Sårade	Döda	Saknade
1	10%	5%	–
2	20%	10%	–
3	30%	20%	10%
4	20%	10%	–
5	10%	5%	–

Saknade soldater är sådana som kom bort från hären under dess flykt från slagfältet. De överlevde slaget men återvände inte under fanorna. Räkna med att 1/6 (avrunda nedåt) av dem som sårades i slaget återställs varje vecka.

INDIVIDER UNDER ETT FÄLTSLAG

Varje deltagare i ett fältslag riskerar att skadas eller dödas. När en rollperson deltar i ett slag kan det därför vara intressant att mer exakt fastställa hans öde. Varje fältrunda ska en sådan rollpersons spelare slå en gång på Ödestabellen. Innan han slår ska han avgöra huruvida han ska agera djärvt eller inte. En djärv person får addera 1 till tärningsslaget. Efter slaget ska en rollperson som kan röra sig för egen maskin slå en gång på Krigsbytestabellen för att se hur mycket han erövrade.

Ödestabellen

	Rollpersonens sida är			
1T10	Segrande	Oavgjort	Retirerande	Flyende[1]
1	–	–	–	–
2	–	–	–	–
3	–	–	–	–
4	–	–	–	–
5	–	–	–	Projektil
6	–	–	Projektil	Projektil
7	–	Projektil	Projektil	1 soldat
8	1 soldat	Projektil	1 soldat	1 soldat
9	1 underbefäl	Projektil	1 soldat	2 soldater
10	1 officer	1 soldat	2 soldater	3 soldater
11	1 officer[2]	1 officer[2]	2 soldater[3]	1 officer

[1] Slå på denna kolumn under den fältrunda rollpersonens manipel förintas på slagfältet.
[2] Bär fientlig fana.
[3] Bär egen fana som erövrats.

Projektil innebär att rollpersonen träffas av ett fientligt avståndsvapen och får skada på normalt sätt. SL avgör vilken typ det rör sig om med hänsyn till motståndarnas beväpning. Kastspjut, pil eller armborstlod är de vanligaste alternativen.

Om det står ***soldat, underbefäl*** eller ***officer*** innebär det att rollpersonen ska utkämpa en normal närstrid mot sådana fiender. Deras värden anges på sidan E73. Striden normalt varar 1T10+2 SR, utom i de fältrundor då rollpersonens manipel förintas i strid. Då slåss man tills endera parten är oskadliggjord, flyr eller kapitulerar.

Om rollpersonen besegrar en fiende som bär en fana kan rollpersonen erövra den.

Krigsbytestabellen

2T6	Belopp
-6	Inget
7	1T10 sm
8	Oskadad sköld
9	Oskadad hjälm
10	Oskadad uppsättning av fientliga vapen
11	Skadat fienderiddjur
12	Oskadad uppsättning av fientlig rustning och vapen
13	Oskadat fienderiddjur
14	Ring värd 1T100+10 sm
15	Armband värt 1T100+50 sm
16	Fienderiddjur lastat med förnödenheter värda 2T00 sm
17	Fienderiddjur och oskadad uppsättning av fientlig rustning och vapen
18	En officer med vapen och rustning som fånge
19	5T100 sm
20	6T100 sm
21	En officer med riddjur, vapen och rustning som fånge
22	Kista med 3T100 sm och 1T100+600 km
23	Trosskärra med två oxar och förnödenheter värda 6T100 sm
24	2T6 oskadda fienderiddjur
25	1T6 fintliga specialister[1]) med utrustning som fångar
26	Dokument (variabelt värde)
27+	En hög officer med riddjur, vapen, rustning och 1000 sm som fånge

[1]) *Detta kan tex vara vapensmeder, kastmaskinsoperatörer eller läkare.*

Modifikationer:	
Varje fältrundas djärvhet	+1
Segrande sida	+5
Oavgjort slag	−1
Retirerande sida	−7
Flyende sida	−10
Underbefäl	+2
Officer	+4

Om en rollperson har varit djärv under minst en fältrunda och klarade sig genom slaget utan att dö eller tillfångatas får han efter slaget slå en gång på belöningstabellen.

Belöningstabellen

1T6	Resultat
1–4	Ingenting
5	Medalj
6+	Medalj + befordran

Modifikationer:	
Djärv under tre fältrundor	+1
Erövrat fientlig fana	+4
Återerövrat egen fana	+3

FÅNGENSKAP

En rollperson blir krigsfånge under följande omständigheter:

- Om han frivilligt ger sig till de fientliga soldater han ska slåss mot, och deras sida inte flyr från fältet.
- Om han blir medvetslös eller oförmögen att förflytta sig och den egna sidan flyr från slagfältet.

En krigsfånge fråntas all sin utrustning och får endast behålla sina kläder. Soldater och underbefäl säljs normalt som slavar (vilket kan leda till intressanta framtida äventyr) eller tvångsvärvas till den fientliga armén. Officerare och adelsmän kan normalt lösas ur fångenskapen om någon betalar en lösensumma för dem, annars säljs de också som slavar. Under medeltiden ledde lösensummor till komplicerade och detaljerade förhandlingar och en spelledare kan utnyttja en sådan händelse som grund för ett spännande äventyr. Räkna med att lösensumman är värd minst en årsinkomst för fången.

Givetvis finns det undantag från detta. Älvfolk har oftast inget större intresse av vare sig pengar eller slavar, utan brukar därför frige sina fångar efter krigets slut. Barbariska varelser kanske äter sina fångar. Om slaveriet inte existerar kan istället man låta de enkla soldaterna lämna slagfältet efter det att de avväpnats. Man kan också tänka sig att soldater och underbefäl tvingas att ta tjänst som soldater i fiendens armé.

HJÄLTAR

Många hjältar vill inte beblanda sig med de vanliga soldaterna under strid, utan föredrar att utkämpa mer ärofulla tvekamper mot berömda personer på motståndarsidan. Om en hjälte känner till en fientlig hjältes namn kan han utmana honom på tvekamp innan slaget börjar. En sådan tvekamp utkämpas till ena parten stupar eller kapitulerar. Det normala är att man låter hjältarna göra upp utan inblandning. Endast en ärelös person skulle försöka bedra sin motståndare. Sådana hjältar som stupar eller tillfångatas innan slaget börjar får inte räknas med i fältherrens hjältemodifikation.

EXEMPEL PÅ FÄLTSLAG

För att förtydliga hur dessa regler fungerar följer här ett fältslag skildrat runda för runda. Det utlämpas på ett öppet fält en dag då himlen är täckt av moln.

På ena sidan har vi greve Stefans armé. Den består av 8 lätta infanterimaniplar, 2 tunga infanterimaniplar och 4 lätta kavallerimaniplar, vilket ger 14 maniplar (560 man) med ett sammanlagt stridsvärde på 20. Alla är disciplinerade. Greve Stefan har Taktik 12.

På den andra sidan är baron Svantes här. Den består av 6 lätta infanterimaniplar, 6 orchmaniplar och 3 maniplar svartalfskavalleri, vilket ger 15 maniplar (600 man) med ett sammanlagt stridsvärde på 18. Människotrupperna är disciplinerade. Baron Svante har Taktik 18. Han välsignar det mulna vädret; om solen hade skinit hade hans svartfolksmaniplar fått halverat stridsvärde, vilket hade reducerat hans här till 12 stridspoäng.

De två truppstyrkorna marscherar upp och arrangerar sig för strid. Greve Stefan slår 10 på sitt Taktikslag (differensnummer +2) och baron Svante 8 (differensnummer +10); baronen har uppenbarligen en bättre plan och får därför +2 på stridsslagen. Eftersom det är ett öppet fält är däremot inte bakhåll möjligt. Greve Stefan är en hjälte med Rykte 7. Denna divideras med 10 och avrundas nedåt (resultet 0). Tydligen är hans rykte inte tillräckligt stort för att påverka slaget.

Fältrunda 1: Oddset är 20:18, vilket blir 1,11:1 (avrundas till 1:1), d v s inga styrkemodifikationer. Stefan slår 4. Svante slår 3+2=5. Differensen är 1, vilket innebär att båda sidor förlorar 5% av sina maniplar (en var) och slaget fortsätter. Tärningen fastställer att båda förlorar varsin lätt infanterimanipel. Stefans armé har nu 19 poäng (13 maniplar) och Svantes 17 (14 maniplar).

Fältrunda 2: Oddset är 19:17, vilket blir 1,12:1. Stefan slår 12 och Svante 9+2=11. Differensen är 1, vilket innebär att båda sidor förlorar 5% av sina maniplar (en var) och slaget fortsätter. Tärningen fastställer att båda förlorar varsin lätt infanterimanipel. Stefans armé har nu 18 poäng (12 maniplar) och Svantes 16 (13 maniplar).

Fältrunda 3: Oddset är 18:16, vilket blir 1,12:1. Stefan slår 5 och Svante 8+2=10. Differensen är 5 vilket innebär att Svante förlorar 10% (2 maniplar) och Stefan 15% (2 maniplar). Tärningen fastställer att Svante förlorar en lätt infanterimanipel och en orchmanipel, vilket lämnar kvar 14 poäng (11 maniplar) på fältet. Stefan förlorar en lätt och en tung infanterimanipel, vilket lämnar 15 poäng (11 maniplar) på fältet.

Fältrunda 4: Oddset är 15:14, vilket blir 1,07:1. Stefan slår 10 och Svante 10+2=12. Differensen är 2 vilket innebär att Svante förlorar 5% (1 manipel) och Stefan 10% (2 maniplar). Tärningen fastställer att Svante förlorar en orchmanipel, vilket lämnar kvar 13 poäng (10 maniplar) på fältet. Stefan förlorar en lätt och en tung infanterimanipel, vilket lämnar 12 poäng (9 maniplar) på fältet.

Fältrunda 5: Oddset är 13:12, vilket blir 1,08:1. Stefan slår 2 och Svante 10+2=12. Differensen är 10 vilket innebär att Svante förlorar 10% (1 manipel) och Stefan 30% (3 maniplar). Svantes armé förlorar en orchmanipel, vilket lämnar 12 poäng (9 maniplar) kvar på fältet. Stefans armé förlorar två lätta infanterimaniplar och en lätt kavallerimanipel, vilket lämnar 10 poäng (6 maniplar) kvar som retirerar från slagfältet.

Fältrunda 6: Oddset är 12:10, vilket blir 1,20:1. Stefan slår 5 och Svante 8+2=10. Differensen är 5 vilket innebär att Svante förlorar 10% (1 manipel) och Stefan 15% (1 manipel). Svantes armé förlorar en orchmanipel, vilket lämnar 11 poäng (8 maniplar) kvar på fältet. Stefans armé förlorar en svartalfskavalleri, vilket lämnar 8 poäng (5 maniplar) kvar efter reträtten från slagfältet.

Förluster: Svantes här står segrande (resultat 1) kvar på slagfältet och har förlorat 7 maniplar. Av dessa 280 soldater har 14 stupat och 28 sårats.

Stefans här retirerade i god ordning (resultat 2). Den förlorade 9 maniplar under slaget. Av deras 360 soldater har 72 sårats och 36 stupat.

Vi ska också följa ett individuellt öde under fältslaget, rollperson David Bågskytt som är en lätt infanterist i baron Svantes armé. Davids spelare väljer att inte vara djärv till att börja med.

Fältrunda 1: Davids sida har oavgjort resultat. Tärningsslag 5.

Fältrunda 2: Davids sida har oavgjort resultat. Tärningsslag 7. David träffas av en fientlig projektil, en pil från en långbåge. Den vållar 4 poäng skada, varav 2 absorberas av Davids läderrustning.

Fältrunda 3: Davids sida har oavgjort resultat. Tärningsslag 2.

Fältrunda 4: Davids sida har oavgjort resultat. Tärningsslag 6.

Fältrunda 5: Davids sida har segerresultat. David beter sig nu djärvt. Tärningslag 4+1=5.

Fältrunda 6: Davids sida har segerresultat. David beter sig nu djärvt. Tärningslag 7+1=8. David råkar i närstrid med en fientlig soldat. Tärningen visar att den kommer från en lätt infanterimanipel. De strider i 4 SR innan de skiljs åt av yttre händelser. David får då ytterligare 5 KP i skada.

Krigsbyte: Eftersom David kan röra sig själv efter slaget får han ett slag på Krigsbytestabellen. Hans modifikation är 5 (segrande sida) + 2 (2 SR djärvhet) = 7. Han slår 10+7=17. På slagfältet hittar han en tung stridshäst med en oskadad lång ringbrynja och ett långsvärd. Förmodligen var den reservhäst åt en fientlig officer. David är rätt nöjd med sitt byte när han linkar iväg mot sjukvårdstältet för att bli omplåstrad.

Örter & droger



Detta kapitel tar upp ytterligare växter och droger som kan vara av intresse i spelet. De följer ungefär samma uppställning som i grundreglerna, men särskilt drogerna expanderas med nya data.

MODIFIKATIONER FÖR BOTANIK

Hur mycket man bör modifiera färdigheten Botanik när man söker efter en växt är först och främst beroende på hur vanlig växten är och om den växer på samma kontinent som man bor på (öar räknas till någon kontinent).

Modifikationer

Vanlig på hemkontinenten	+2
Växer ej på hemkontinenten	−2
Växten är:	
Vanlig	+1
Ovanlig	±0
Sällsynt	−2
Mycket sällsynt	−4
Unik	−20

ÖRTER

Nysört

Typ: Ört
Vanlighet: Vanlig
Klimatzon: Tempererad
Växtplats: Ängar
Lövform: Rund
Lövfärg (höstfärg): Grön (brun)
Blomtyp: Små sippliknande
Blomfärg: Vit
Blomningstid: Högsommar
Delar som används till droger: Hela örten

Tyril

Typ: Ört
Vanlighet: Sällsynt
Klimatzon: Tempererad
Växtplats: Träsk
Lövform: Treuddiga
Lövfärg (höstfärg): Grön (rödbrun)
Blomtyp: Små och betydelselösa
Blomfärg: Röd
Blomningstid: Sommar
Delar som används till droger: Blad

Iran

Typ: Gräs
Vanlighet: Mycket sällsynt
Klimatzon: Tempererad
Växtplats: Bergstoppar
Lövform: Avlånga
Lövfärg (höstfärg): Grön (gul)
Delar som används till droger: Blad

Malgellan

Typ: Klängväxt.
Vanlighet: Sällsynt.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: Glesa, bördiga skogar.
Lövform: Hjärtformade, taggiga.
Lövfärg (höstfärg): Grön (gul-röd).
Blomtyp: Små och kransliknande.
Blomfärg: Vita eller gula.
Blomningstid: Högsommar.
Frukttyp: Bär (i stora klasar).
Fruktfärg: Blå-svart.
Frukttid: Höst.
Delar som används till droger: Bär och rot.

Silversporre

Typ: Hög stjälkblomma.
Vanlighet: Ovanlig.
Klimatzon: Tropisk.
Växtplats: Träsk- och sumpmarker.
Lövform: Långa, spetsiga.
Lövfärg (höstfärg): Gula (gula).
Blomtyp: Små, klockliknande.
Blomfärg: Mörkt orange.
Blomningstid: Regntid.
Delar som används till droger: Rot.

Rotnäva

Typ: Liten, stickig buske.
Vanlighet: Vanlig.
Klimatzon: Subarktisk.

Växtplats: Vid å- och sjöstränder.
Lövform: Små och stickiga.
Lövfärg (höstfärg): Brun-röd (brun).
Delar som används till droger: Rotknölarna.

Jungfrulin

Typ: Gräs med stora vippor.
Vanlighet: Vanlig.
Klimatzon: Arktisk.
Växtplats: Stränder.
Lövform: Ointressant.
Lövfärg (höstfärg): Grön (vit-brun).
Delar som används till droger: Stjälken.

Mitzelblomster

Typ: Ört.
Vanlighet: Ovanlig.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: Bergssluttningar och dalar.
Lövform: Breda och tussilagoliknande.
Lövfärg (höstfärg): Grön (grön).
Blomtyp: Snödroppeliknande.
Blomfärg: Mörkt blå.
Blomningstid: Vår.
Delar som används till droger: Blomma, blad.

Draktungeblomster

Typ: Orkidéliknande blomma.
Vanlighet: Mycket sällsynt.
Klimatzon: Subtropisk.
Växtplats: Skogs- och bergssluttningar.
Lövform: Stora och liljelika.
Lövfärg (höstfärg): Grön (gulbrun).
Blomtyp: Orkidéartade.
Blomfärg: Purpurröda.
Blomningstid: Högsommar.
Delar som används till droger: Ståndaren.

Kvälsterbuske

Typ: Stor buske.
Vanlighet: Vanlig.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: Bördiga slätter.
Lövform: Små och spetsiga.
Lövfärg (höstfärg): Grön (Brun).
Blomtyp: Små rosliknande.
Blomfärg: Vita och/eller skära.
Blomningstid: Tidig vår.
Frukttyp: Små, hårda bär.
Fruktfärg: Röd.
Frukttid: Sen höst.
Delar som används till droger: Bär.

Krustistel

Typ: Tistelblomma.
Vanlighet: Ovanlig.
Klimatzon: Arktisk.
Växtplats: Ej snötäckta områden.
Lövform: Långa tistelblad.
Lövfärg (höstfärg): Grön (grön).
Blomtyp: Tistelblomma.
Blomfärg: Svart.
Blomningstid: Höst.
Delar som används till droger: Rot (Mycket svåråtkomlig).

Haverrot

Typ: Ört.
Vanlighet: Mycket sällsynt.
Klimatzon: Tempererad och subtropisk.
Växtplats: Sandiga slätter.
Lövform: Långsmal.
Lövfärg (höstfärg): Mörkgrön (mörkgrön).
Blomtyp: Små, stjärnliknande.
Blomfärg: Vit eller röd.
Blomningstid: Högsommar.
Delar som används till droger: Rotlöken.

Kirskaktus

Typ: Kaktusväxt.
Vanlighet: Mycket sällsynt.
Växtplats: Öknar.
Lövform: Tjocka, långsmala, spetsiga.
Lövfärg (höstfärg): Brun (brun).
Blomtyp: Stor kaktusblomma.
Blomfärg:Mörkröd.
Blomningstid: 1 gång var 10:e sensommar.
Frukttyp: Ananasliknande (mycket eftertraktad).
Fruktfärg: Röd.
Frukttid: Se "Blomningstid".
Delar som används till droger: Pollen, frukt och rot.

Gråbinka

Typ: Träd.
Vanlighet: Sällsynt.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: Frodiga dalgångar.
Lövform: Runda, glansartade.
Lövfärg (höstfärg): Mörkgrön (mörkbrun).
Blomtyp: Stora, plommonliknande.
Blomfärg: Ljusblå.
Blomningstid: Vår.
Frukttyp: Plommonliknande.
Fruktfärg: Gråvita, sträva.
Frukttid:Högsommar.
Delar som används till droger: Sav.

Budört

Typ: Ört.
Vanlighet: Sällsynt.
Klimatzon: Subarktisk.
Växtplats: Stränder.
Lövform: Runda taggformade blad.
Lövfärg (höstfärg): Brun (svart).
Blomtyp: Mycket lik Korsört.
Blomfärg: Ljusröd.
Blomningstid: Sommar.
Delar som används till droger: Blad.

Silionsvamp

Typ: Liten svamp.
Vanlighet: Ovanlig.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: Barrskogar.
Färg & form: Svampen är vit med ljusbruna fläckar.
Skördetid: Hösten.
Delar som används till droger: Svampen.

Molnsvamp

Typ: Svamp.
Vanlighet: Sällsynt.
Klimatzon: Tropisk.
Växtplats: I stora djungler.
Färg & form: Svampen är skrumpen och murkelliknande.
Skördetid: Hösten.
Delar som används till droger: Sporerna.

Belrondsvamp

Typ: Svamp (stor).
Vanlighet: Mycket sällsynt i vilt tillstånd. Odlas systematiskt av grottalver.
Klimatzon: Ej tillämpligt.
Växtplats: Inne i grottsystem.
Färg & form: Ljust blå-blek.
Skördetid: Året om.
Delar som används till droger: Svampfotens saft.

Äreris

Typ: Ljungliknande.
Vanlighet: Ovanlig.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: Dvärgbjörksskogar i höga bergsområden.
Lövform: Små och runda.
Lövfärg (höstfärg): Brun (brun).
Blomtyp: Ljungliknande.
Blomfärg: Blå-violetta.
Blomningstid: Höst.
Delar som används till droger: Blommorna.

Kungslilja

Typ: Klöverväxt.
Vanlighet: Mycket sällsynt.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: Stora slätter och skogsbryn.
Lövform: Fyrklöver.
Lövfärg (höstfärg): Grön (grön).
Blomtyp: Klöverliknande.
Blomfärg: Gyllengul.
Blomningstid: Sensommar.
Delar som används till droger: Bladen.

Simeljört

Typ: Ört.
Vanlighet: Mycket sällsynt.
Klimatzon: Arktisk.
Växtplats: Höga, kala berg.
Lövform: Taggiga, avlånga.
Blomtyp: Sipplik.
Blomfärg: Svart.
Blomningstid: Tidig vår.
Delar som används till droger: Pollen.

Grönmossa

Typ: Mossa.
Vanlighet: Ovanlig.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: På stubbar och gamla träd.
Färg (höstfärg): Brungrön (grå).
Delar som används till droger: Hela växten.
Övrigt: Gör så att blod koagulerar snabbare. Den ger ifrån sig en mjuk myskdoft.

Huvudsvamp

Typ: Murkelliknande svamp.
Vanlighet: Sällsynt.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: Sumpmark.
Färg (höstfärg): Gulbrun (mörkbrun).
Delar som används till droger: Innanmätet.
Övrigt: Den ser ut som ett stort brunt huvud. Om man slår sönder svampen ger den ifrån sig en fruktansvärd, rutten stank.

Brunmossa

Typ: Mossa.
Vanlighet: Vanlig.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: På sydsidan av trädstammarna i fuktiga skogar.
Färg: Brun.
Delar som används till droger: Hela växten.
Övrigt: Mycket besk smak. Brunmossa är ett utmärkt kräkmedel.

Vitmåra

Typ: Lian/klängväxt.
Vanlighet: Mycket sällsynt.
Klimatzon: Subtropisk.
Växtplats: På stora träd.
Lövform: Kronformade.
Lövfärg (höstfärg): Vit (gul/röd).
Blomtyp: Små klockliknande.
Blomfärg: Rosa, vita eller ljusblå.
Blomningstid: Tidig vår.
Frukttyp: Krusbärsliknande (mycket sura).
Fruktfärg: Djupt röda.
Delar som används till droger: Blad, frukt och rot.
Övrigt: Mycket omtyckt och eftertraktad.

Banterväxt

Typ: Ört.
Vanlighet: Mycket sällsynt.
Klimatzon: Tropisk.
Växtplats: Regnskogar.
Lövform: Stora (Ø 50 cm) runda och vaxartade.
Lövfärg: Röd.
Blomtyp: Lotusblomma.
Blomfärg: Djupt karmosinröd.
Blomningstid: Sommar.
Frukttyp: Melonliknande.
Fruktfärg: Röd och svart.
Delar som används till droger: Blomma, sav och frukt.

Solkrokus

Typ: Ört.
Vanlighet: Sällsynt.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: Ljusa, luftiga gläntor.
Lövform: Långa och smala.
Lövfärg: Grön.
Blomtyp: Krokustyp.
Blomfärg: Dammigt orangegul.
Blomningstid: Tidig vår.
Delar som används till droger: Rotlök.
Övrigt: Blommorna kan användas till att färga tyg klargult. En mycket eftertraktad växt.

Eldsblomma

Typ: Buske.
Vanlighet: Sällsynt.
Klimatzon: Subtropisk.
Växtplats: Savanner.
Lövform: Små och taggiga.
Lövfärg: Röd.
Blomtyp: Stora och rosliknande.
Blomfärg: Brandgul till röd.
Blomningstid: Vår till höst.
Frukttyp: Små och avlånga (Ø ca 3 cm). Oljig smak.
Fruktfärg: Bruna.
Delar som används till droger: Frukt, sav och rot.
Övrigt: Eldsblomman har väldigt lätt att självantända och innehåller mycket oljor. Den är en eftertraktad parfymväxt och mycket lätt att upptäcka på långt håll på grund av sin färg.

Växt	Vanlighet	Klimatzon	Delar till droger
Belrondsvamp	Mycket sällsynt[2])	–	Svamprotenssaft
Brunmossa	Vanlig	Tempererad	Hela växten
Budört	Sällsynt	Subarktisk	Bladen
Draktungeblomster	Mycket sällsynt	Subtropisk	Ståndaren
Eldsblomma	Sällsynt	Subtropisk	Frukt, sav, rot
Gråbinka	Sällsynt	Tempererad	Saven
Grönmossa	Ovanlig	Tempererad	Hela växten
Haverrot	Mycket sällsynt	Tempererad, Subtropisk	Rotlöken
Huvudsvamp	Sällsynt	Tempererad	Innanmätet
Iran	Mycket sällsynt	Tempererad	Blad
Jungfrulin	Vanlig	Arktisk	Stjälken
Kirskaktus	Mycket sällsynt	Hetöken	Pollen, frukt, rot
Krustistel	Ovanlig	Arktisk	Roten[1])
Kungslilja	Mycket sällsynt	Tempererad	Bladen
Kvälsterbuske	Vanlig	Tempererad	Bären
Malgellan	Sällsynt	Tempererad	Bär, rot
Mitzelblomster	Ovanlig	Tempererad	Blomma, blad
Molnsvamp	Sällsynt	Tropisk	Sporerna
Nysört	Vanlig	Tempererad	Hela örten
Rotnäva	Vanlig	Subarktisk	Rotknölarna
Silionsvamp	Ovanlig	Tempererad	Svampen
Silversporre	Ovanlig	Tropisk	Roten
Simeljört	Mycket sällsynt	Arktisk	Pollen
Solkrokus	Sällsynt	Tropisk	Rotlök
Tyril	Sällsynt	Tempererad	Blad
Vitmåra	Mycket sällsynt	Subtropisk	Blad, frukt, rot
Äreris	Ovanlig	Tempererad	Blomman

[1]) Roten sitter mycket djupt och är mycket svår att få tag i.
[2]) Odlas systematiskt av grottalverna.

DROGER

Efter alla dessa nya växter följer nu ett avsnitt med nya droger som kan tillverkas av dessa växter och även de som nämns i Experts Magibok.

Alla droger har nu fått svårighetsgrader. Dessa visar hur svåra de är att framställa, vilken utrustning som krävs och hur mycket FV modifieras vid färdighetsslaget.

1. Lätt. Kräver ej särskilt avancerad utrustning.

2. Vanligaste svårighetsgraden. Kräver en bra utrustning för att framställas.

3. En lite svårare sort att få fram. Kräver en relativt avancerad utrustning för att tillverka.

4. Svår. Kräver en mycket avancerad utrustning för att framställas. Tillverkaren måste ha FV 10 i den aktuella färdigheten.

5. Hör till den mest komplicerade framställningen. Den kräver en mycket avancerad utrustning. Tillverkaren måste ha FV 15 i den aktuella färdigheten.

Nysörtspulver

Effekt: Framkallar nysningar
Form: Pulver
Konsumtion: Inandning genom näsan

Väntetid: 0
Verkningstid: 3 SR
Väntetid: 1T8 minuter
Efterverkningstid: 2T10 minuter
Efterverkning: Andningsvägarna i näsan täpps till som vid kraftig snuva, vilket omöjliggör bruk av luktsinnet.
Ingredienser: En hel nysört, plockad under högsommaren, torkas och mals till pulver.
Färdigheter: Drogkunskap
Svårighetsgrad: 1

Tyrilextrakt

Effekt: Sömnmedel
Form: Trögflytande vätska
Konsumtion: Genom sår
Väntetid: 1T20 sekunder
Verkningstid: 1T6 timmar
Ingredienser: 3 tyrilblad plockade under senvåren och 1/2 dl magsaft från en get.
Färdigheter: Drogkunskap, Giftkunskap
Svårighetsgrad: 4

Iran

Effekt: Användaren känner ingen smärta
Form: Gräs
Konsumtion: Äts
Väntetid: 1T6 minuter
Verkningstid: 1T6 timmar
Väntetid: 1T10 minuter
Efterverkningstid: 1T8 timmar
Efterverkning: Total förlamning
Ingredienser: 10 blad irangräs
Färdigheter: Botanik (bladen behöver inte tillagas på något sätt)
Svårighetsgrad: –

Mibolium

Effekt: Gift med styrka 2+FV (dock ej över 20). (Se grundreglerna).
Form:Pulver (blå-svart).
Konsumtion: Förtärs genom föda eller dryck.
Väntetid: 2T6 SR.
Verkningstid: Se gift i grundreglerna.
Ingredienser: Torkad Silionsvamp och 2 frukter från Gyllenbusken.
Färdigheter: Drogkunskap/Giftkunskap.
Svårighetsgrad: 3.

Kungsliljeextrakt

Effekt: Läker 2T3 KP när dekokten är het. Om drycken används av en hjälte läker den 6 KP, en hjälte med läkeförmåga helar 10+INT-grupp KP.
Form: Vätska.
Konsumtion: Drickes.
Väntetid: 1T4 SR.
Verkningstid: 1 SR/KP som drycken läker.
Väntetid: 2T4 SR.
Efterverkningstid: Se "väntetid" +10 SR.
Efterverkning: Medvetslöshet.
Ingredienser: 10 gr Kungsklöver som kokas i 1 dl vatten. Drickes medan den är varm.
Färdigheter: Drogkunskap, Läkedrogskunskap.
Svårighetsgrad: 3.

Donuros

Effekt: Stoppar starka blödningar.
Konsumtion: Smörjes på såret.
Form: Oljeliknande salva.
Väntetid: 0.
Verkningstid: 2T4 SR.
Väntetid: 0.
Efterverkningstid: 1T6+6 SR.
Efterverkning: Tillfällig förlamning, om man använder det alternativa stridssystemet berörs bara den skadade kroppsdelen.
Ingredienser: 3 rotknölar från rotnävan (plockade under högsommaren) och 25g Brunmossa.
Färdigheter: Drogkunskap, Läkedrogskunskap.
Svårighetsgrad: 1.

Tetinon

Effekt: Ökar synförmågan på långt håll (Finna dolda ting +10 på avstånd).
Form: Vätska.
Konsumtion: Drickes.
Väntetid: 1T4+4 SR.
Verkningstid: 1T10+10 min.
Väntetid: 0.
Efterverkningstid: 0.
Efterverkningar: Inga, men under verkningstiden får man −10 på alla färdigheter där man använder synen inom 10 m.
Ingredienser: Rot av Malgellanväxten och 8 gr Korsört.
Färdigheter: Drogkunskap.
Svårighetsgrad: 3.

Mhiboulan

Effekt: Ger den påverkade mörkersyn.
Konsumtion: Inhaleras.
Form: Svart pulver.
Väntetid: 1T6 SR.
Verkningstid: 2T6+6 min.
Väntetid: 0.
Efterverkningstid: 1T3 min.
Efterverkning: Alla former av ljus bländar honom och han bedövas 1T3 minuter.
Ingredienser: 3 gr pollen.
Färdigheter: Drogkunskap.
Svårighetsgrad: 2.

Spetzsyra

Effekt: En starkt frätande syra som fräter på nästan allt, utom glas. Syran fungerar som gift och kan också användas på lås istället för att man ska behöva bryta upp dem. Om man kastar syran på någon varelse med rustning, måste syran först tränga igenom rustningen så att den är helt bortfrätt, sedan gör den skada. Giftstyrkan=FV
Form: Syra.
Konsumtion: Se "Effekt".
Väntetid: 0.
Verkningstid: 0.
Väntetid: 0.
Efterverkning: 0.
Ingredienser: 10 gr Galgörtsblad, 13 stjälkar från Jungfrulin, 1 ståndare från ett Draktungeblomster.
Färdigheter: Drogkunskap.
Svårighetsgrad: 3.

Edinor

Effekt: Se motgift i grundreglerna. Motgiftsstyrkan är 1T4+13.
Form: Vätska.
Konsumtion: Drickes.
Väntetid: 1T4 SR.
Verkningstid: Se motgift i grundreglerna.
Väntetid: 1T20 min.
Efterverkningstid: 1T4 min.
Efterverkning: Illamående (ett normalt FYS-slag) Misslyckande: kräkningar i 1T4 timmar, halverar alla färdigheter, minskar alla färdigheter med 2 under verkningstiden.
Ingredienser: Ett snapsglas Sjöormsgalla och 5 gr Korsörtsblad.
Färdigheter: Drogkunskap.
Svårighetsgrad: 2.

Dödshjärta

Effekt: Skada (se gift i grundreglerna).
Form: Grön-svart gelé.
Konsumtion: Förtärs genom föda, dryck eller genom sår.
Väntetid: 0.
Verkningstid: Se gift i grundreglerna.
Ingredienser: 10 cl Drakblod och 1 rot av Silversporre. Giftstyrkan är 20.
Färdigheter: Drogkunskap/Giftkunskap.
Svårighetsgrad: 4.

Bendinon

Effekt: Förblindande, om offret inte lyckas med ett normalt FYS-slag blir han permanent blind. I annat fall endast i 1T6 dagar.
Form: Rött pulver.
Konsumtion: Förtärs genom mat eller dryck.
Väntetid: 1T100 min.
Verkningstid: Se ovan.
Väntetid: 0.
Efterverkningstid: 0.
Efterverkning: 0.
Ingredienser: En fylld bläckkörtel från en Jättebläckfisk, 10 gr Galgörtsblad och ett örnöga.
Färdigheter: Drogkunskap/Giftkunskap.
Svårighetsgrad: 4.

Belrond

Effekt: Ger ett extra energitillskott, man orkar vara vaken längre och man orkar arbeta mer. Motsvarar också en hel dagsranson.
Form: Vätska.
Konsumtion: Drickes.
Väntetid: 0.
Verkningstid: 1 Dygn.
Väntetid: 0.

Efterverkningstid: 0.
Efterverkning: 0.
Ingredienser: 1 Belrondsvamp, samt andra vanliga smakämnen.
Färdigheter: Drogkunskap.
Svårighetsgrad: 2.

Enridiondon

Effekt: Denna drog är den legendariska odödlighetsdrogen. Den gör dock inte användaren odödlig, utan hindrar honom från att åldras.
Form: Pulver.
Konsumtion: Inhaleras.
Väntetid: 0.
Verkningstid: 1 månad.
Efterverkningstid: Speciell.
Efterverkning: Enridiondon är vanebildande och man lider av ett ständigt begär efter drogen. Varje månad som en person inte får sin dos måste han slå ett svårt PSY-slag. Om detta misslyckas drabbas han av en fobi från fobitabllen. Fobin försvinner inte av sig själv. Han kan botas från begäret och eventuella fobier genom att någon annan lägger en HELA E6 på honom.
Ingredienser: Rötter och frukt från Kirskaktusen. 12 gr pollen från Simeljörten (kräver 20 blommor) plockade under den tidiga våren.
Färdighet: Drogkunskap.
Svårighetsgrad:4.

Groharem

Effekt: Återger syn som förlorats genom droger och magi. Synen återfås gradvis under verkningstiden.
Form: Trögflytande vätska.
Konsumtion: Drickes.
Väntetid: 0.
Verkningstid: 1T2+1 tim.
Väntetid: 0.
Efterverkningstid: 0.
Efterverkning: 0.
Ingredienser: 8 bär från Kvälsterbusken och en rot från en Krustistel.
Färdigheter: Drogkunskap, Läkedrogskunskap.
Svårighetsgrad: 2.

Gablonell

Effekt: Halverar alla skador från eld och brännsår.
Form: Olja.
Konsumtion: Smörjes på brännsåren direkt efter skadan.
Väntetid: 0.
Verkningstid: 1 SR.
Väntetid: 0.
Efterverkningstid: 1T4 tim.
Efterverkning: För varje SR mellan brännskadans inträffande och salvans påsmörjning, ökar risken att få eksem med 2 utöver de grundläggande 4. Dessa ger en våldsam klåda. Klådans effekt blir att SMI och alla SMI-baserade färdigheter halveras.
Ingredienser: 2 rötter från en Krustistel, 10 gr från Budörtens blad.
Färdigheter: Drogkunskap, Läkedrogskunskap.
Svårighetsgrad: 2.

Denior

Effekt: Starkt berusande (ger +4 i Stridsmoral).
Form: Flytande.
Konsumtion: Drickes.
Väntetid: 1T8 SR.
Verkningstid: 1T20+20 min.
Väntetid: 1T10+6 min.
Efterverkningstid: Sömn 3T10 min, baksmälla 3T4 tim.
Efterverkning: Först sömn, sedan en rejäl baksmälla när man vaknar. När man är påverkad får man −2 på INT, PSY, deras färdigheter och förflyttning.
Ingredienser: Jäst sav från Gråbinkan, kryddad Med Ärerisblommor. Detta är en mycket, mycket eftertraktad vara.
Färdigheter: Drogkunskap.
Svårighetsgrad: 3.

Kondino

Effekt: Motgift, styrka 20.
Form: Silvergrått pulver.
Konsumtion: Blandas med vatten och drickes.

Väntetid: 0.
Verkningstid: Se motgift i grundreglerna.
Väntetid: 0.
Efterverkningstid: 0.
Efterverkning: 0.
Ingredienser: 10 gr Budört, 1 krossad tand från en drake, 10 cl sav från Gråbinka. Om användaren efter misslyckad användning slår ett svårt FYS-slag, får motgiftet en chans till, men först efter 1T4 SR.
Färdighet: Drogkunskap.
Svårighetsgrad: 3.

Spendiorna

Effekt: Paralysering.
Form: Gas.
Konsumtion: Inandas.
Väntetid: FYS-grupp×1 SR.
Verkningstid: 3T6×10 min.
Väntetid: 0.
Efterverkningstid: 0.
Efterverkning: Yrsel och illamående.
Ingredienser: 1 kg Huvudsvamp och roten från en Vitmåra.
Färdighet: Drogkunskap/Giftkunskap.
Svårighetsgrad: 3.

Quackanrachia

Effekt: Giftstyrka = 16 + Tillverkarens FV-grupp för Drogkunskap eller Giftkunskap. Fungerar som vanligt gift och vållar sålunda skada.
Form: Vätska med stark lukt.
Konsumtion: Intages med mat eller dryck.
Väntetid: 1T3 SR.
Verkningstid: 0.
Väntetid: 0.
Efterverkningstid: 0.
Efterverkning: 0.
Ingredienser: 10 g vardera av kvicksilver, rutten fruktsaft från Banterväxten och blod från ett troll.
Färdighet: Drogkunskap/Giftkunskap.
Svårighetsgrad: 4.

Melion

Effekt: Skador och sår läker dubbelt så fort.
Form: Grötomslag.
Konsumtion: Lägges på såren/skadorna.
Väntetid: 0.
Verkningstid: 0.
Väntetid: 0.
Efterverkningstid: 0.
Efterverkning: 0.
Ingredienser: Grönmossa av tillräcklig mängd för att helt täcka skadan, ca 1 g/kvcm öppet sår.
Färdighet: Drogkunskap/Läkedrogskunskap.
Svårighetsgrad: 1.

Bactar

Effekt: Motgift som minskar ett gifts styrka med 1T4+3 poäng. (Bactar).
Form: Pulver.
Konsumtion: Inhaleras.
Väntetid: 1T3 sr.
Verkningstid: 0.
Väntetid: 0.
Efterverkningstid: 0.
Efterverkning: Slö och trött i 2T6 timmar.
Ingredienser: Rotlöken från en Solkrokus och 2 dl sav från en Eldblommebuske.
Färdighet: Drogkunskap/Läkedrogskunskap.
Svårighetsgrad: 4.

EXPERTS DROGER

Här får drogerna från Expert-reglerna sina svårighetsgrader.

Drog	Svårighetsgrad
Celli	3
Duragos	2
Liliansblad	3
Karsonolja	2
Svartblod	1
Canas	3
Sarrassos	4
Stjärnedryck	4
Stridsdryck	2
Erisinon	2

Prislista för droger och växter

Namn	Kostnad	Chans
Nysört	10 sm/st	65%
Tyrilblad	20 gm/st	5%
Iran	50 gm/st	2%
Malgellanbär	65 sm/st	25%
Malgellanrot	30 gm/st	10%
Silversporrerot	45 gm/st	20%
Rotnävans knöl	15 sm/st	85%
Jungfrulin (10 stjälkar)	8 sm/10 st	90%
Äreris (10 blommor)	12 gm/10 st	15%
Kungslilja	92 gm/st	2%
Mitzelblomsterblad	8 sm/st	23%
Mitzelblomsterblomma	50 sm/st	13%
Draktungeblomstrens ståndare	100 gm/st	2%
Kvälsterbuskbär	3 sm/st	50%
Krustistelrot	28 gm/st	20%
Haverrot	28 gm/st	15%
Kirskaktuspollen	80 gm/st	1/2%[1]
Kirskaktusblomma	750 gm/st	1/4%[2]
Kirskaktusrot	35 gm/st	8%
Kirskaktusfrukt	70 gm/st	1/2%[1]
Gråbinkesav	70 sm/dl	33%
Budörtsblad	30 sm/g	19%
Silionsvamp	68 sm/st	22%
Molnsvamp	90 sm/st	18%

Namn	Kostnad	Chans
Belrondsvamp	12 gm/st	16%
Simeljörtspollen	90 gm/g	3%
Silverstjärneblad	12 gm/g	3%
Silverstjärnerot	75 gm/st	5%
Grönmossa	20 sm/kg	100%
Huvudsvamp	70 gm/kg	18%
Eldsblomma, frukt	10 gm/st	3%
Eldsblomma, sav	320 gm/dl	2%
Eldsblomma, rot	50 gm/st	5%
Solkrokuslök	75 sm/st	45%
Solkrokusblomma	12 sm/st	85%
Banterfrukt	180 gm/st	3%
Banterblomma	98 gm/st	5%
Banterblad	275 gm/st	1%
Vitmåra, rot	83 gm/st	10%
Vitmåra, blad	12 sm/st	23%
Vitmåra, frukt	32 sm/st	15%
Brunmossa	8 sm/g	75%
Donuros	130 gm/dos	25%
Mhiboulan	320 gm/dos	12%
Spetzsyra	410 gm/dos	8%
Edinor	100 gm/dos	33%
Belrond	95 gm/dos	30%
Gablonell	126 gm/dos	30%
Denior	120 sm/dos	32%

[1]) Slå först 01, sedan under 50.
[2]) Slå först 01, sedan under 25.

Om man vill köpa några andra droger som inte står här får man uppsöka en alkemist. Priset är då normalt ingrediensernas sammanlagda summa×drogens svårighetsgrad.

Borgar



ALLMÄN ÖVERSYN

Befästningar allmänt

Murar och borgar har stor inverkan på livet i en fantasy-värld. De skyddar mot monster och rövare, och de utgör en säkerhet i krig. Istället för att mötas på ett öppet fält eller i en snårig skog, bemannar riddare, soldater och innevånarna stadens eller borgens befästningar. De har högre chans att lyckas försvara sig och det ökar platsens strategiska värde.

Fastän de kan se väldigt olika ut, består de allra flesta borgar av samma konstruktionsdetaljer och utsmyckningar. Valet av dem och deras utplacering skiljer sig beroende på borgens tänkta användning och på terrängförhållandena där den är byggd. Dessa konstruktionsdetaljer har namn som många spelare och SL kanske aldrig har hört talas om. Men det är inget att oroa sig över. Sist i det här kapitlet finns en lista över alla dessa konstruktioner: deras namn, utseende och funktion.

Mur och borg

Två huvudtyper av befästningar finns: mur och borg. En mur fungerar på så sätt att den omger den plats den ska skydda, t ex stadsmuren runt en stad. En borg däremot, är ett starkt fäste, som skyddar en plats genom att ligga intill den. För städer kan muren och borgen kombineras. Staden förses med en omgärdande mur, men en borg byggs också, och blir då den sista tillflykten för stadens befolkning om stadsmuren skulle falla. Om däremot borgen fungerar som det huvudsakliga försvaret för det omkringliggande landet, ligger den inte vid någon större stad. Både borgar och murar kan sedan omges av yttermurar för att ytterligare skydda dem.

Borgarna är också befästa hem för de rika och mäktiga; starka punkter med vars hjälp adelsmännen kan styra och skydda sitt land och sina vasaller. Genom att bygga borgar köper de skydd åt sig, sin familj och sina soldater. De lagrar sina tillhörigheter där, sin mat och sina skatter, i skydd mot rövare och överfall.

En borg vid en stad förväntas skydda stadsborna. Den borgherre som inte låter sina undersåtar söka skydd i borgen vid orostider har för alltid förstört sitt rykte. Alltid är det någon som undkommer och kan föra historien vidare. Borgherren kan då räkna med att för all framtid bli uppsökt av vandrande riddare och andra som tagit som sitt mål att bestraffa onda personer.

Omgärdning

Muren runt en stad måste vara sluten för att fylla sin funktion. Men hela staden behöver inte vara omgärdad; det går bra att bara skydda delar av den. Men då är det helt säkert att de oskyddade delarna utanför muren kommer att intas och/eller förstöras vid ett anfall.

Försvarsringar

En borg kan skyddas ytterligare genom att ytterligare försvarsringar läggs till. Två ringar är vanligast. För enklare borgar är barfreden den inre och kurtinen den yttre.

Flygande monster

En sak som borgbyggarna tar speciell hänsyn till i en fantasy-värld är att där finns flygande monster som kan anfalla borgen. De vanligaste motståndarna är förstås andra människor eller kanske svartfolk med krigsmaskiner, och de flygande varelserna är så sällsynta att man inte räknar med dem i någon större utsträckning, men de mått och steg som lätt låter sig tas, tas också när borgen byggs.

De försiktighetsåtgärder som vidtas är:

- inte alltför stora borggårdar, som därmed inte blir några bra landningsplatser för stora flygande varelser.
- tak av skiffer eller tegel, som håller mot drakeld eller eldpilar.
- spetsiga, stadiga tak med taggar, vilka blir olämpliga landningsplatser.
- dörrar och fönster är försedda med lås och galler även allra högst upp. Detta skyddar även mot tjuvar som klättrar uppför väggarna.
- låsmekanismer och vinschar till portar, fällgaller och vindbryggor befinner sig inomhus.
- inga stora balkonger. Viktiga balkonger skyddas dessutom av metallburar.

Garnison

Det minsta antal soldater, fotfolk, knektar och riddare som behövs för att bemanna en befästning kallas dess garnison. Hur många som behövs för varje del av befästningsverket står i prislistan. Varje del måste vara fullt bemannad för att fungera, men det går också att låta upp till 3 gånger så många strida från befästningsverket (5 gånger så många som på en kurtin). Utan garnison är befästningen till ingen nytta, och den försvarande parten får kämpa utan den modifikation fästningen skulle gett dem.

För en kurtin runt en stad gäller speciella regler. För 100 m kurtin krävs 20 man, men av dessa behöver bara hälften vara professionella. Resten kan vara män eller kvinnor i staden, som aktivt hjälper till med försvaret. Men de professionella behövs för att försvara nyckelpositioner och leda uppbådet.

BORGAR OCH FÄLTSLAG

Tillägg till "TruppvärdesTabell"

Trupptyp	I borg
Lätt infanteri	4
Tungt infanteri	4
Lätt kavalleri	4[1])
Tungt kavalleri	4[1])
Skogsalver	3
Grottalver	4
Frostalver	3
Dvärgar	5
Kentaurer	0
Reptilmän	2
Orcher	4
Vättar	3
Svartalfsinfanteri	3
Svartalfskavalleri	3[1])
Svartnissar	1
Råttmän	2
Tupilakelefant	0

[1]) utan riddjur

Lätt och tungt kavalleri fungerar som respektive infanteri när det gäller strid i eller mot borg. De har sina riddjur på borggården eller i belägrarnas läger. De kavallerister som finns i borgen kan göra beridna utfall från borgen och förfölja en retirerande eller flyende fiende.

De trupper som försöker storma borgen räknas som om de står på fält. I en stormning kan man använda zombiemaniplar eftersom man kan ge de odöda klara direktiv om vad de ska göra. En zombiemanipels stridsstyrka är då 2+medelvärdet av zombiernas effektgrad (avrundat neråt).

Försvar av borg

Om befästningens yttersta försvarsring är fullt bemannad (i prislistan står hur stor garnison varje del av borgen kräver), så summera truppvärdena för alla borgens delar. Lägg sedan ihop det med summan av maniplarnas truppvärden. Man får då den bemannade borgens truppvärde.

I en försvarsanläggning med flera ringar av försvar behöver endast den yttersta försvarsringen vara bemannad för att försvararen ska få tillgodoräkna sig befästningens truppvärde. Skulle förlusterna bli så stora att man inte kan behålla full garnison, kan fältherren låta manskapet dra sig tillbaka till försvarsringen innanför. Denna är (för det mesta) mindre, och kräver då en mindre garnison.

I en koncentrisk borg kan försvararna av de inre försvarsringarna hjälpa dem på de yttre. Det betyder att även dessa maniplars och befästningsdelars truppvärden får adderas till de yttre försvarsringarnas. Dessutom behöver inte de inre ringarna vara fullständigt bemannade för att deras trupper kunna hjälpa de yttre ringarna, men för att den inre borgdelens truppvärde ska få räknas, måste den ha normal garnison.

Den som försvarar borgen får en modifikation med +1 på taktikslaget, för att det rör sig om just försvar vilket är enklare att hantera än anfall.

Anfall av borg

När man anfaller en borg finns flera olika strategier. Borgen kan vinnas genom belägring, stormning eller genom förräderi. Endast stormningen täcks av fältslagsreglerna. De andra får hanteras av SL utifrån omständigheterna, t ex tillgång på mat och missnöje bland borgherrens män vilket

kan förorsaka förräderi.

Om borgen är det förnämsta försvaret, så är krigsmaskinerna deras motsvarighet på den anfallandes sida. Krigsmaskinerna är stora och otympliga, och kan bara användas mot befästningsverk. I annat fall har de 0 i truppvärde. Vid summeringen av truppvärdena och vid uträkning av förluster räknas varje krigsmaskin som en egen manipel. Längre fram i kapitlet finns beskrivningar av hur de ser ut och hur de fungerar.

Föremål	*Truppvärde*
Belägringstorn	+4[1])
Murbräcka	6
Ballista	1
Blida	2
Katapult	3
Trebuchet	4

[1]) Belägringstornets truppvärde läggs till den manipel som utnyttjar det. Ett belägringstorn utan mannar är värdelöst.

Vid förluster under ett anfall är murbräckorna, belägringstornen och deras maniplar de som blir utslagna först hos anfallaren: de står alldeles intill muren, och är mycket lätta att träffa för försvararna.

BORGAR I ROLLSPEL

För rollspel är det viktigt hur man tar sig in i en borg, omärkligt eller genom råstyrka. Det lättaste sättet är att klättra eller flyga över murarna, eller kanske smyga sig förbi vakterna. Ett svårare sätt är att gräva sig in underifrån.

Ett annat sätt att ta sig in (eller ut) är att göra ett hål i väggen. Hålet kan vara litet eller stort, allt efter vad som ska igenom, och det finns metoder för att göra det snabbt eller långsamt, beroende på om man har bråttom och om man inte vill märkas.

De följande reglerna gäller för alla slags vapen mot alla slags konstruktionsdetaljer: väggar, dörrar, golv och tak. I reglerna kommer endast väggar att nämnas, men de gäller för alla slags avdelande byggkonstruktioner.

Syftet med attacken mot väggen antas vara att man vill komma igenom. För detta behövs ett hål på ungefär 1 kvadratmeter, om människor ska kunna komma igenom krypande, 2 kvadratmeter om de ska kunna gå igenom, och 4 kvadratmeter om hästar ska kunna ta sig igenom. I träväggar kan man ta upp så små hål som 1/4 kvadratmeter, för att t ex släppa igenom tränade hundar, i tegelväggar och klinade väggar (sådana som finns i exempelvis korsvirkeshus) blir hålet minst 1/2 kvadratmeter.

Om inget annat sägs antar man att attacker med handvapen syftar till att slå upp en minsta möjliga öppning. Hur stor denna är beror på materialet (se tabellen över konstruktionsdetaljerna). Materialets egenskaper är sådana att det inte går att koncentrera attackerna till en mindre yta; det lägsta antal KP man måste förorsaka väggen för att tränga igenom den är KP/m^2× Minsta möjliga öppning. Endast en rollperson kan bearbeta en minsta möjliga öppning vid ett visst givet tillfälle.

Att reparera de skador som har förorsakats på borgen kan vara rätt svårt, speciellt under en pågående belägring där projektiler från trupper eller krigsmaskiner kan bestryka reparatörerna. Räkna med att områden som är öpnna för fientlig eldgiving inte kan repareras över huvud taget. Reparation kan jämföras med ombyggnad, vilket skildras i ett avsnitt längre fram i kapitlet.

Hållbarheten hos väggar

Hållbarheten hos väggar, murar och kurtiner växer proportionellt mot tjockleken. En dubbelt så tjock vägg tål dubbelt så mycket osv.

Nedgörande av vägg, tak eller golv

Väggar, tak, golv och andra företeelser har kroppspoäng, ungefär som monster. För att bryta igenom väggen måste dess KP reduceras till 0. De är också mer eller mindre hårda, vilket ger dem en viss rustningsgrad. Denna avgörs av materialet i byggnaden, och väggen absorberar

KP innan den tar skada. Dessutom måste vapnet "parera" ett slag från väggen, eller brytas. Man tänker sig alltså att man "anfaller" byggnaden (eller en del av den) med ett vapen, och tillfogar den skada. Om väggens pareslag ger ett resultat som är lika med eller högre än vapnets BV, minskas vapnet BV med en poäng.

Material	*Abs*	*Parera*
Halm	4	2T4
Trä	6	2T8
Tegel[1])	8	2T10
Sten	10	2T12
Metall	12	2T20

[1]) Gäller även klinad vägg.

Byggnadsmaterial och byggsätt

Halm
Med detta menas halm, vass, palmblad eller liknande växtdelar. De binds fast vid träribbor eller slanor till ett ungefär 10 cm tjockt lager. I varma klimat brukar den vara tunnare. Denna konstruktion kan bara användas till väggar och tak, och inte till golv eller dörrar.

Trä
Beroende på klimat och tillgång på trä kan konstruktionen vara timrad, och är då ungefär 20 cm tjock, eller bestå av sågade eller huggna plankor. Till dörrar används endast plank.

Tegel
Tegelstenar görs av lera som slås (dvs. pressas ned i formar) till rätt form och torkas. De kan därefter eventuellt brännas, för att bli mer vattenbeständiga. Stenarna sammanfogas med murbruk till murar med en tjocklek på 10–30 cm.

Tegelpannor formas med samma teknik som tegelsten, men måste ovillkorligen brännas för att inte sköljas bort av regn. I klimat med lite regn bryr man sig inte om att lägga tegelpannor på taken utan gör dem till terasser.

Klinad vägg
En klinad vägg består av ett ramverk av trä med träribbor och vidjor i ett glest flätverk däremellan. Flätverket täcks över (klinas) med ett tjockt lager lera som blandats med halm. Leran läggs på båda sidor av flätverket och konstruktionen blir ca 10 cm tjock. När leran torkar blir den lika hållbar som tegel.

Sten
Stenen huggs till mer eller mindre jämna block som läggs på varandra till en mur. Tunna murar (30–80 cm tjocka) görs av enbart sten, medan tjockare väggar byggs som två tunnare mellan vilka man sedan fyller på med stenar som inte huggits, grus, morän och resterna från stenhuggningen. En kall vägg är sammanfogad utan murbruk, medan en murad vägg är sammanfogad med murbruk.

Dörrar av sten
Ibland vill man ha dörrar av sten, kanske för att ha som lönndörrar, eller för att stå emot exceptionella påfrestningar. De måste då först byggas som en ram av metall, som sedan fylls på med speciellt huggna stenar.

Metall
Brons eller järn gjuts eller smids till ca 1 cm tjocka plåtar. Dessa kan användas till alla sorts byggnadsdetaljer, men är vanligast som dörrar.

Järnskydd
Ett särskilt problem för borgens försvarare är magiker. Dessa kan tränga igenom borgens försvar med olika besvärjelser, t ex JORDVÄG. För att bättra på skyddet kan vissa detaljer järnförstärkas, vilket innebär att man monterar in ett järngaller i dem. Det ökar KP/m^2 med 10 och höjer kostnaden för den delen med 10%.

Utrymme för att svinga vapen

Den person som ska bearbeta en vägg måste ha full rörelsefrihet för att få full kraft bakom slagen. Speciellt den som försöker använda högaffel, långspjut, hillebard, pik eller pålyxa för att bryta igenom en vägg eller dörr, måste ha utrymme nog för att kunna svinga vapnet.

Konstruktionsdetaljer

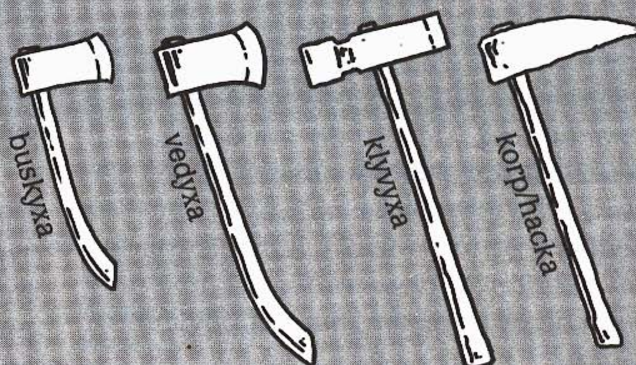
Detalj	KP/m²	Minsta öppning (m²)	Tjockl. (cm)
Port			
trä (ek)	70	1	5
metall (järn)	150	1	2
Fällgaller	60	1	(5)
Golv			
träplank på bjälkar (ek)	40	1/4	2,5
tegelvalv	120	1/2	30
stenvalv	170	1	100
Tak			
halm	10	1/4	10
tegelpannor¹)	15	1/2	5
skiffer¹)	20	1	5
Dörr²)			
furu	30	1/2	2,5
ek	80	1	5,0
brons	90	1	1,5
järn	110	1	1,5
Trävägg			
furuplank	30	1/4	2,5
palissad	100	1	20
jordförstärkt palissad¹)	200	2	150
Tegelvägg/ Klinad vägg			
enkel	60	1/2	10
dubbel¹)	120	1	20
trippel¹)	180	1	30
Stenvägg			
kalk, kall¹)	250	1	300
kalk, murad¹)	400	2	300
granit, kall¹)	300	2	300
granit, murad¹)	500	3	300

¹) Kan järnförstärkas.
²) En normal dörr är 2 m².

NYA VAPEN

Verktyg

Namn	Skada	BV	STY grupp
buskyxa	1T4 + 6	17	2
vedyxa	1T6 + 12	17	3
klyvyxa	1T8 + 14	17	4
handslägga	1T4 + 4	21	3
storslägga	1T6 + 10	21	4
korp/hacka	1T6 + 12	23	4
järnspett	1T8 + 10	23	4



Den angivna STY-gruppen avser när verktyget används som vapen. När det används som verktyg, kan RP ur nästa lägre STY-grupp använda verktyget på normalt sätt. Den som kan använda vapen ur högst STY-grupp 3 som vapen, kan alltså använda vapen ur STY-grupp 4 som verktyg.

Alla verktygen, utom hammaren och handsläggan, används med 2-hands fattning.

Dessa verktyg är verkligen verktyg, och är inte alls lämpade att slåss med i strid. Det går, men de fungerar inte bra. I och med att de är tunga, kan man bara slå med dem var tredje SR, och även om man har färdighet att använda verktyget som

verktyg, har man inte färdighet att använda det som vapen.

I stridsrundorna däremellan kan man inte parera med verktyget, utan måste använda tiden till att förbereda nästa anfall.

Krigsmaskiner

För att slå ut borgar har man uppfunnit mer eller mindre avancerade krigsmaskiner. De enklaste är små palissader på hjul, 2 m höga och 3–4 m breda, klädda med råhud för att inte fatta eld så lätt. Bakom dem kan de framryckande soldaterna ta skydd mot bågskyttarnas pilar som kommer från murkrönet. Med sig har soldaterna stormstegar för att kunna klättra upp till murens krön; också de tillhör krigsmaskinerna. Med en murbräcka kan man bryta sig igenom en port eller en tunn mur.

Mest avancerade är kastmaskinerna. De är stora maskiner som först spänns med handkraft, och sedan slungar iväg en projektil. En mästare som är skicklig på att rikta sin maskin, kunde träffa inom 10 m från det tänkta målet på första skottet, och inom 2 m med det andra, sedan han sett hur det första gick.

Förutom att kastmaskiner, som alla vapen, har en största räckvidd, har de dessutom den nackdelen att de inte kan användas på för kort håll. De måste ha ett minsta "svängrum".

Kastmaskiner är ingen stapelvara, och finns inte att köpa i handeln. De kan endast köpas efter en beställning. De tar tid att bygga, och endast en blidmästare klarar det.

En kastmaskin gör skada på en kurtin i ett område som är 3×3 m (= 9 m^2), och man beräknar skadan därefter. Lyckas träffen komma över KP för denna bit av kurtinen, har det blivit ett så stort hål i den.

Belägringstorn

Ett fyrkantigt torn av trästockar, ungefär 2 m vid basen, på 4 trähjul. Höjden bestäms av hur hög den kurtin eller mur är som man ska anfalla. Överst på tornet finns en övertäckt plattform, som man når via en stege inuti tornet. Väggen på plattformens framsida är en vindbrygga. Tornet rullas av manskap inuti och bakom det fram till kurtinen, där vindbryggan fälls ner och manskapet stormar ner på murkrönet.

Murbräcka

Ett galleri med tak och väggar av kraftigt trä, ibland också på hjul, med en grov, järnskodd trästock upphängd. När galleriet kommit fram till porten eller mursektionen, sätts stocken i svängning så att den slår mot hindret.

Ballista

En arbalestliknande maskin, men som istället för båge har två träarmar fastsatta i knippen av senor eller råhudsremmar. När strängen dras tillbaka, följer armarna med och knippena av senor vrids så att de blir spända.

Blida

Blidan är vad de flesta först tänker på när man säger kastmaskin. Det är en ram med ett knippe senor eller råhudsremmar tvärs över i vilka man satt en arm. Armen ligger i vila mot ett mothåll, och vid skott dras den ned och säkras. Knippet av senor/råhud vrids och spänns, som hos ballistan, och en projektil kan läggas på armens yttersta del, som har en skål eller ett slungnät för just detta.

Katapult

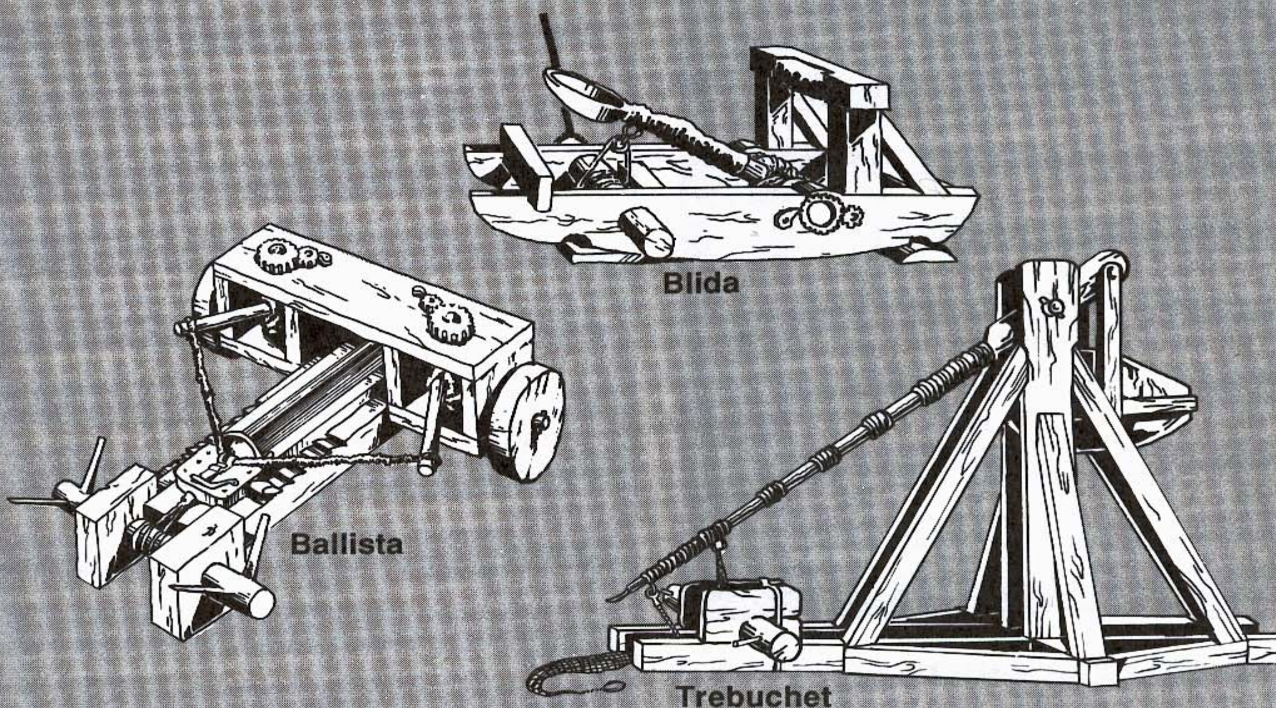
Katapulten fungerar precis som blidan, men är större: den har längre räckvidd, slungar större projektiler, men tar längre tid att ladda om.

Trebuchet

Trebucheten fungerar med hjälp av en motvikt. Armen liknar den som finns på blida och katapult, men istället för att sitta i ett knippe senor, hänger man en stor tyngd i den änden. När tyngden frigörs faller den ner, och armen andra ände vippar upp med stor hastighet och slungar iväg projektilen. Motvikten måste göras mycket stor för att få önskad kraft bakom skottet, minst 1 ton. Detta gör att trebucheter inte går att flytta utan att demonteras. Motvikten görs som en stor trälåda, som fylls med sten och grus. När trebucheten flyttas är lådan tom, och fylls först när den är på plats. Trebucheter är mycket höga, 8–10 m, för att ge motvikten utrymme att falla.

Namn	*Skada*	*KP*	*Besättning*	*Oml (min)*	*Räckv (m) min*	*max*	*Pris (tl)*	*Tid (dag)*
Belägringstorn	–	–	40	–	0	3	16	2
Murbräcka	4T6 + 20	100	10–20	–	–	–	14	1
Ballista	4T4 + 10	50	3–5	2	10	400	9	6
Blida	4T6 + 6	60	3–5	3	200	300	16	8
Katapult	4T10 + 10	80	5–8	5	200	400	25	10
Trebuchet	8T10 + 20	120	10–12	10	300	500	40	12

Oml = Omladdningstid, Tid = Byggnadstid i dagar (maskinen byggs av sin egen besättning).



Ny färdighet: Kastmaskin

Gäller ballista, blida, katapult eller trebuchet.

INT-baserad
Kategori B
Kostnad: 8

En person med
FV 1 kan tjänstgöra som bemanning vid kastmaskin.
FV 2 kan utföra riktningsanvisningar på order från en person som har minst FV3 i färdigheten.
FV 3 kan rikta kastmaskin efter eget huvud.
FV 4 kan leda bygget av kastmaskiner.
FV 5 kan lära ut FV4 (bygge av kastmaskin).

När man når FV3 får man färdigheten Rikta Kastmaskin, med startvärde = 2×INT-grupp.

Ny färdighet: Rikta kastmaskin

Gäller ballista, blida, katapult eller trebuchet.

INT-baserad
Kategori A
Kostnad: 3
BC: 2×INT-grupp

Denna färdighet använder man när man ska försöka träffa ett mål med kastmaskinens projektil. Ett lyckat färdighetsslag betyder en träff inom 10 m från det avsedda målet vid första skottet, och inom 2 m för följande skott om riktaren ser hur föregående skott går. (Tyvärr har maskinerna inte högre precision än så.) Ett perfekt kast innebär att projektilen har träffat exakt där man avsåg. Tyvärr har maskinerna inte högre precision än så.

Vapen och verktyg mot väggar

Antalet slag före "Bryt"

Följande tabell kan vara bra att ha till hands när en spelad person försöker hacka sig igenom en vägg eller liknande. Den visar hur många gånger han hinner "slå" (i medeltal) mot väggen innan hans vapen går sönder.

Slag innan vapnet går sönder			
	16	*20*	*24*
BV	*trä*	*tegel*	*sten*
3	3	3	3
5	5	5	5
7	8	8	7
9	12	11	10
11	20	15	12
13	40	20	18
15	125	32	25
17	∞	60	32
19	∞	190	50
21	∞	∞	90
23	∞	∞	280
25	∞	∞	∞

Medelskada från vapen före "Bryt"

Den här tabellen kan också vara bra att ha när en spelad person försöker hacka sig igenom en vägg eller liknande. Den visar hur mycket skada hans vapen hinner göra (i medeltal) på väggen innan det går sönder. Man kan på så sätt avgöra om han överhuvudtaget har en chans att komma igenom väggen.

Vapen	*medelskada mot*		
	trä	*tegel*	*sten*
näve	–	–	–
spark	–	–	–
dolk	–	–	–
dirk	–	–	–
parerdolk	–	–	–
tanto	–	–	–
hammare	–	–	–
kortsvärd	20	–	–
wakizashi	20	–	–
oxpiska	–	–	–
träklubba	–	–	–
handyxa	10	–	–
bredsvärd	94	4	–
huggare	47	–	–
ninjato	62	–	–
kofot	–	–	–
stridsklubba	47	–	–
stridshammare	62	–	–
lans[1])	188	19	3
kortspjut	6	–	–
kroksabel	156	12	–
stridsslaga	20	5	–
hacka	20	5	–
bredyxa	25	6	–
katana	156	12	–
treudd	25	6	–
slagsvärd	60	12	2
stridsgissel	20	5	–
stridsgissel m. spik	30	9	1
stridsyxa	35	8	1
morgonstjärna	100	50	22
trästav	2	–	–
långspjut	30	9	1
no-dachi	50	5	–
högaffel	8	1	–
spade	3	–	–
hillebard	35	8	1
pik	56	22	7
naginata	83	38	16
spetum	66	28	10
stor träklubba	40	20	9
tvåhandssvärd	104	53	26
tvåhandsyxa	140	78	42
pålyxa	91	42	7
vedyxa	∞	450	176
klyvyxa	∞	750	272
buskyxa	∞	90	–
storslägga	∞	∞	315
handslägga	∞	∞	–
korp	∞	∞	1540
järnspett	∞	∞	1260

[1]) Beriden användare, vilket gör lansen till ett oerhört opraktiskt redskap i detta sammanhang.

BYGGNADS-ARBETET

Byggmästaren

Den som beställer och betalar ett bygge kallas för byggherre. Byggherre kan vem som helst vara; titeln betyder bara att man är den som bestämmer vad bygget till slut ska bli. Byggherren brukar anlita en Byggmästare för att ordna med alla detaljer, men kan också vara Byggmästare själv.

Byggmästaren måste slå ett färdighetsslag för Administration när han påbörjar ett bygge (SL slår detta slag dolt). Ett misslyckande gör att byggnationen tar 50% längre tid att utföra och blir 50% dyrare. Vid fummel tar det 100% längre tid och blir 100% dyrare. Att administrationen för bygget misslyckats blir inte uppenbart förrän halva byggtiden gått. Har den som ska betala för byggnationen inga medel att betala med, avstannar arbetet, och arbetarna försvinner så småningom till andra arbeten.

Byggmästaren måste först ha pengar för att kunna starta bygget, och sedan en gång i veckan för att betala löner och materiel. Dela totalsumman för bygget med antalet veckor det förväntas hålla på (räkna med att det går 50 veckor på ett år). Man får då det belopp som ska utbetalas varje vecka, och dubbla detta belopp måste byggmästaren ha innan bygget påbörjas.

Man kan administrera ett bygge på många olika sätt. Man kan ha få arbetare som bygger under en längre tid, eller många som bygger hastigt. Den storlek som anges på arbetslag och den byggtid som står i prislistan är de mest ekonomiska för just den byggnationen. Om det är färre arbetare tar byggnationen längre tid utan att den blir billigare. Fler arbetare kräver en fördyrad administration och dessutom är de i vägen för varandra på arbetsplatsen så att de inte kan arbeta lika effektivt.

T.ex. är den minsta bit av en vallgrav eller kurtin ett arbetslag bekvämt kan arbeta på 25 m. Därför kan 50 arbetare bygga en 100 m kurtin på 3 månader för 40 tl, likaväl som 13 arbetare på 1 år för samma kostnad.

Byggmaterial

Alla angivna kostnader förutsätter att sten och trä finns att tillgå kostnadsfritt inte alltför långt från byggplatsen, dvs högst 1 mil bort. Detsamma gäller lertäkt för tegelslagning. För varje mil extra som byggmaterialet måste fraktas ökar kostnaden med 10% och ytterligare en arbetare (en körsven) måste anställas. Kostnaden för andrahands material, som murbruk, spik, bjälklagsankare, gångjärn, lås, beslag osv, täcks in av den angivna kostnaden.

Kurtin, torn och andra rena befästningsbyggen utförs till 100% av sten, medan barfreder görs av 50% sten, 30% trä och 20% tegel. För slott är andelen trä och tegel ännu större.

En borg byggs av den sorts sten som det finns mest av i närheten. Granit är hårdare än kalksten och används hellre i det yttersta skiktet, om inte i hela väggen. Innerväggar i barfreder och porthus görs av sten, tegel eller träplankor, beroende på hur tjocka man vill ha dem. Tjocka väggar är tunga och tar upp utrymme, men står emot åverkan bättre.

Material	*Normala tjocklekar*
trä	2,5–10 cm
tegel	10, 20 eller 30 cm
sten	från 30 cm tjocklek och uppåt.

Rivning, ombyggnad och tillbyggnad

I vissa fall måste man riva en konstruktion för att kunna uppföra en annan i dess ställe. Detta kostar 10% av konstruktionens nybyggnadskostnad, och 10% av arbetarna. Är den rivna konstruktionen av sten kan man tillgodogöra sig 20% av dess nybyggnadskostnad, i form av god byggnadssten på nära håll, som då dras av från kostnaden för den nya konstruktionen. Man river på 1/3 del av den tid det tog att bygga konstruktionen.

Vissa konstruktioner behöver inte rivas för att göras om. De kan byggas till som de är. Dessa tillbyggnader är:

- kurtiner kan höjas
- palissader kan resas på vallar
- torn kan byggas på uppkastade högar
- murar kan förses med fyrkantiga torn
- gravar kan grävas djupare, om de är torra

I alla dessa fall tillgodogör man sig 60% av den gamla konstruktionens byggkostnad och arbetsmängd (antal arbetare×byggtid), innan arbetet startar.

Vissa konstruktioner behöver inte ens göras om för att kunna förbättras. Det är:

- en grav kan vattenfyllas
- torn och barfreder kan förses med topptorn

Upprustning av förfallna borgar

Att rusta upp en gammal, förfallen borg är ibland intressant. Den ligger för det mesta på en strategisk plats, och man har grunden till borgen bokstavligt gratis.

Man kan räkna med att en borg utan underhåll "sönderfaller" till hälften på 500 år, så att det efter 500 år finns 50% av borgen kvar, efter 1000 år finns 25% kvar, efter 1500 år finns 12% kvar, osv.

Tid	*Förfall*		
100 år	87% kvar	600 år	43% kvar
200 år	75% kvar	700 år	37% kvar
300 år	65% kvar	800 år	32% kvar
400 år	57% kvar	900 år	28% kvar
500 år	50% kvar	1000 år	25% kvar

Först efter 3000 år finns det inga spår alls kvar av borgen.

Detta förutsätter att ingen åverkan görs eller gjorts på borgruinen. Men oftast är det så att borgen är till stor del raserad av belägringsmaskiner. Och när den är övergiven brukar lokalbefolkningen använda ruinen som stenbrott. Belägringsmaskiner raserar borgen till ca 50%, och stenbrytandet tredubblar åldrandet (dvs, det förfall som skulle ha skett på 300 år sker istället på 100 år).

När man vill rusta upp en borg kan man utnyttja de kvarvarande resterna, eller riva dem för att bygga nytt i deras ställe. Bygger man en ny borg i närheten tar man självfallet hand om den sten som ändå bara ligger och skräpar.

Arbetarnas familjer

Arbetarna tar sina hustrur och barn till byggplatsen, särskilt om de ska arbeta i ett år eller mer. De bygger också bostäder åt sig själva, men kostnaden för det är redan medräknad. Ungefär hälften av arbetarna har en hustru och det finns då dubbelt så många barn i åldern 1 – 16 år som det finns kvinnor. De äldsta barnen hjälper sina fäder i arbetet.

PRISLISTA

Benämning	*Kostnad (tl)*	*Arbetslag (man)*	*Tid (dag)*	*Garnison*	*Truppvärde*
Grav & vall					
25 m enkel	0,5	5	15	5[1])	0,5/100 m
25 m dubbel	2	10	30	5[1])	0,75/100 m
25 m tredubbel	4,5	15	50	5[1])	1/100 m
Vattenfylld grav, 25 m	1	5	20	–	+2/100 m
Uppkastad kulle	10	5	300	–	+0,5
Träpalissad, 25 m	2,5	4	5	5	1/100 m
Trätorn,					
enkelt	10	6	10	10	1
högt	16	10	12	15	1,5
Porttorn, trä	12	8	10	10	1
Stenmur	4	10	75	5	0,5
Kurtin,					
25 m halv	8	16	50	5	0,5/25 m
25 m enkel	10	22	75	5	0,75/25 m
25 m dubbel	15	32	100	5	1/25 m
25 m tredubbel	20	45	125	5	1,25/25 m

Port,					
bak	2	–	–	–	−0,5
normal	2	–	–	–	−1,0
stor	2	–	–	–	−1,5
Portarbeten,					
normal	10	5	–	–	+0,5
stor	12	7	–	–	+0,5
Porttorn,					
normalt	30	17	300	10	2
stort	60	33	300	15	2
Porthus,					
normalt	60	33	300	10	4,5
stort	100	55	300	15	5
Torn, runt,					
enkelt	40	25	300	10	3,5
dubbelt	80	45	300	15	5
tredubbelt	120	70	300	20	6,5
Torn, fyrkantigt,					
enkelt	20	10	300	10	2
dubbelt	40	25	300	15	3,5
tredubbelt	60	35	300	20	5
Flanktorn,					
normalt	30	16	300	10	2
stort	60	33	300	15	2,5
Barfred, rund,					
enkel	80	45	300	40	5
hög	160	90	300	60	7
sammansatt	250	180	300	80	9
Barfred, fyrkantig,					
enkel	60	33	300	40	4
hög	100	55	300	60	6
stor	200	110	300	80	8
Topptorn	10	5	50	–	+0,5
Slott	60	35	300	40	1
Hus,					
skiffertak	2	4	4	–	–
halmtak	1,5	4	3	–	–

[1]) *En grav/vall som kompletterats med kurtin eller palissad behöver ingen egen garnison. Det räcker med garnisonen för kurtinen (motsvarande).*

För en konstruktion anges hur många arbetare som behövs för att utföra arbetet, och hur lång tid det tar för dem. Tiden anges i dagar. Man arbetar 6 av veckans 7 dagar, och vissa dagar är religiösa helgdagar.

1 år = 300 arbetsdagar
1 månad = 25 arbetsdagar
1 vecka = 6 arbetsdagar

Tiden för byggandet kan halveras genom att använda dubbelt så många arbetare, men då ökar kostnaden med 50%. Tiden kan pressas ned till en tredjedel, med det fyrdubbla antalet arbetare, och till dubbla kostnaden.

FÖRKLARING AV DETALJER

Speciella terrängeffekter

Terrängens utseende har effekter på kostnaden av borgbygget. En borg på ett högt berg är naturligtvis mer lättförsvarad men den är också dyrare att bygga. Angivna procentsatser gäller både kostnaden och antalet arbetare som behövs.

På en tillräckligt hög kulle

+10% i kostnad och antal arbetare. +2 i truppvärde.

En tillräckligt hög kulle är så hög att en man blir utröttad av att rusa uppför den. Eventuell grav och vall går endast att anlägga vid foten av en sådan kulle, inte på krönet.

På en ö i flod, sjö eller hav

+50% i kostnad och antal arbetare. +4 i truppvärde.

Ön måste ligga tillräckligt nära land för att kunna nås via en bro eller ett vadställe. Tänk på att öar kan isoleras av tidvatten, sjöreglering och/eller höst- och vårflod, samtidigt som isläggningen kan möjliggöra anfall från ett helt oväntat håll, vilket kan sätta den särskilda +4 truppvärdesbonusen ur spel.

På en halvö

+10% i kostnad och antal arbetare. +4 i truppvärde.

Halvön sticker då ut i vattnet så att bara en framryckningsväg är möjlig (men tänk på isläggningen, vilket kan ha samma konsekvenser som för en ö.).

På en klippkant, flodstrand eller kustlinje

+5% i kostnad och antal arbetare. +3 i truppvärde.

Framryckning (till fots) är bara möjlig från hälften av hållen, såvitt inte isen gör det möjligt (vilket kan ha samma konsekvenser som för en ö).

På bergstopp

+100% i kostnad och antal arbetare. +10 i truppvärde.

Detta innefattar även andra otillgängliga platser, till vilka en människa inte når utan rätt utrustning, hjälp eller tidsödande försiktighet.

Tillgänglig endast med båt

+100% i kostnad och antal arbetare. +10 i truppvärde.

Detta är tillämpbart om bygget sker på en ö dit inga broar eller vadställen möjliggör relativt enkel framkomlighet. Att utföra ett så kostsamt bygge brukar endast vara meningsfullt om ön är så liten (eller om bygget är så stort) att dess yttersta försvar går ända ner till vattnet på alla sidor.

Utanverk

Med utanverk menas borgens yttre ring av försvar. Det kan bestå av grav och vall, kurtin eller palissad med torn; en port vanligtvis skyddad av ett porttorn och ofta dessutom ett flanktorn. Graven kan, men behöver inte, vara fylld med vatten.

Grav och vall

Ett 3 m djupt och 5 m brett dike, och den uppgrävda jorden lagd i en 3 m hög vall intill, på försvararnas sida av diket.

Storlek	gravdjup	gravbredd	vallhöjd
enkel	3 m	4 m	3 m
dubbel	6 m	6 m	6 m
trippel	8 m	6 m	8 m

En stad med grav och vall som enda skydd är inte skyddad mot rövare.

Vattenfylld grav

Denna kräver att man har en grav grävd. Sedan ska kanterna på den förstärkas, och graven fyllas med vatten. Därigenom blir den besvärligare för fienden att ta sig över eller fylla upp. Den måste ha kontakt med ett hav, en sjö eller annat vattendrag för att inte torrläggas.

En vattenfylld grav i ett inre försvar måste vara förbundet med ett yttre vatten; vilket betyder att

det yttre försvaret måste vara genombrutet av minst en normal port eller två bakportar enkom för vattnet, förutom de ordinarie portarna. Vattenportarna kan inte användas för vanliga transporter, men kan skyddas av porthus eller porttorn.

Palissad

En palissad är en murliknande vägg gjord av grova, 5–6 m långa, timmerstockar, ställda på högkant tätt intill varandra. Nederdelen grävs ned 0,5–1 m i jorden, och överänden spetsas för att göra det svårare för anfallare att ta sig över. Palissaden blir i färdigt skick ca 5 m hög.

Nästan undantagslöst kombineras palissaden med grav och vall. Först grävs graven, därefter reses palissaden mellan graven och den uppgrävda jorden. Sist skottas jorden upp mot palissadens baksida, så högt att man lätt kan gå på vallens krön med palissadens övre del som bröstvärn. Palissaden håller då också bättre för murbräckor, kastmaskiner och anfall med eld. Om palissaden reses på dubbel eller trippel vall, höjs den i motsvarande grad.

Man kan också bygga en palissad utan att först ordna med en grav och vall. Då förser man den med skyttebalkonger på insidan så att försvararna kan stå och skjuta båge över krönet.

Stenmur

En enkel stenmur som folk kan bygga utan sakkunnig ledning. Den är mellan 3 och 6 m hög och byggs helt av sten, ibland med murbruk mellan stenarna. Den räcker för att hålla borta rövare, men den har inget bröstvärn och står inte emot ett samlat militärt anfall.

Bygdeborg

Med bygdeborg menas ett område omgivet av en mur utan torn och utan egentlig barfred. Området innehåller bostäder, gilleshall, kök, stall, smedja, kapell osv, eller också en hel by.

Kurtin, yttermur till stad eller borg

Kurtinen är den vanligaste av de professionella försvarsanordningarna. Det är en tjock stenmur med bröstvärn och plats att gå på krönet. Bröstvärnet är krenelerat (dvs det har tinnar med ca 50 cm breda mellanrum) för att ge både skydd och möjlighet att skjuta.

Storlek	*höjd*	*tjocklek*
halv	5 m	2,5 m
enkel	10 m	2,5 m
dubbel	15 m	3,0 m
trippel	20 m	3,5 m

En halv kurtin är egentligen endast den undre halvan av en normal kurtin. Därför är den lite tjockare i förhållande till sin höjd än andra kurtiner.

Kulle

En ungefär 5 m hög jordkulle som skottats upp av människor, stor nog att hjälpa försvaret genom att göra ett direkt anfall besvärligt, och genom att tillhandahålla utökat spaningsavstånd. En kulle kan byggas för att höja en borgs inre torn, men är för liten att bygga en barfred på.

Borggård

Det fria utrymmet inuti en borg kallas borggård. Borgar med flera försvarsringar har således flera borggårdar. Ofta finns det trä- eller stenbyggnader på borggården, tex stall, logement, kapell och ofta ett kök.

Port

Det finns principiellt tre slags portar: normal, stor och bakport. Åtminstone en normal port krävs. En bakport kan inte användas som huvudsakligt tillträde till en stad eller borg. Bakportar är bra att göra utfall ifrån, ta in mindre mängder varor eller ta in främlingar en i taget på natten utan att behöva öppna huvudporten.

Stora portar kräver porttorn eller flanktorn av sin egen storlek.

Bakport

En liten port som bara är stor nog att låta en människa passera en och en, och så låg att de måste huka sig. Det går inte att få en häst igenom en bakport, men möjligen en åsna. De är ibland dolda av buskage e.d. som en flyktväg, medan andra är kända och används nattetid då man inte vill öppna den stora porten.

Normal port

En ungefär 3 m bred port. Den är stor nog för att låta vagnar passera, men bara i en riktning åt gången.

Stor port

En stor port tillåter dubbelriktad trafik med vagnar, och är 6–7 m bred.

Truppvärde för port

Portarna i den omgivande muren är nödvändiga, men samtidigt en svag punkt i försvaret, och betydliga ansträngningar läggs på att skydda dem. Truppvärdet för en port är negativt, vilket betyder att dess värde ska dras ifrån när man räknar ihop befästningens värde. Genom portarbeten, vilka innebär förstärkningar av portens svaga delar, förbättrar man dess truppvärde.

Borgens behov av port

En borg måste ha minst en port som tillåter vagnar att köra in på borggården. Kostnaden för porten inkluderar järnbeslagna ekportar, gångjärn och bommar att lägga för på insidan. I regel öppnas portar ut från borgen, för att de bättre ska kunna stå emot anfall med murbräckor.

Stadens behov av port

Som regel behövs 1 normalstor port för vart 5:e tunnland (2,5 ha) omgärdad stadsbebyggelse. Eller en stor port för vart 15:e tunnland (7,5 ha) (1 ha = 100×100 m). Om det inte görs, blir det för besvärligt för folk att ta sig till och från handelsmännen och torgen inne i staden, handeln minskar och folk flyttar därifrån.

I en normalt befolkad stad bor det sju familjer på 1 tunnland stadsbebyggelse.

Fäste

Varje borg har en plats eller byggnad utsedd som fäste, vilket är platsen dit alla tar sig för att hålla ut, när alla andra försvar är nedgjorda. Detta är oftast en barfred eller ett porthus, men kan vara ett torn om inget bättre finns. Här bor borgherren, och här finns extra livsmedel, belägringsförnödenheter lagrade.

Om en stad eller borg är stor nog kan den ha två eller flera fästen, men de kan som regel inte hjälpa varandra under en belägring om det inte finns kommunikationer mellan dem. Annars måste de sköta sitt försvar individuellt.

Trätorn

Normalt 10 m högt och byggt av liggande trästockar Den höga varianten är 15 m högt.

Träporttorn

Som ett normalt 10 m högt trätorn, men något bredare, och med en port genom tornet. Porten är försedd med vindbrygga, fällgaller och annan försvarsutrustning.

Porttorn

Ett ca 10 m högt torn med en port igenom, inkluderande de speciella försvarsanordningar som används för att skydda denna svaga punkt i försvaret: vindbrygga, stupgluggar, fällgaller och skottgluggar.

Det stora porttornet behövs för att kunna hysa en stor port, och det är ca 15 m högt.

Det negativa truppvärdet för porten ska dras från värdet av porttornet.

Porthus

En speciell konstruktion för att försvara en port. Den kan ha antingen en normal eller stor port. Bygget inkluderar vindbrygga, ett eller flera fällgaller, stupgluggar osv. Öppningen flankeras av två torn, med total uppsikt över ingången. Ett normalt porthus är omkring 15 m högt, medan ett högt porthus är omkring 20 m. Det höga porthuset kan behövas om den intillliggande kurtinen är dubbel eller tredubbel.

Även från porthusets truppvärde ska det negativa truppvärdet för porten dras.

Torn

Torn har vanligtvis 3 m tjocka murar. De kan användas till att förstärka försvaret hos en kurtin, eller stå ensamt som ett utkiks- och vakttorn. Man kan använda det som befäst bostad, om man inte har råd med mer. Ett runt torn ger bågskyttarna bättre skottfält genom sin form, och har inga känsliga hörn.

Storlek	höjd (m)	bredd (m)
Fyrkantigt		
enkelt	10	9
dubbelt	15	12
trippelt	20	15
Runt		
enkelt	10	9
dubbelt	15	12
trippelt	20	15

För att få någon effektivitet med torn i en kurtin, måste det finnas längs hela muren, och inte med större mellanrum än 250 m. Detta för att bågskyttarna ska ha någon användning av dem. Å andra sidan är det meningslöst att ha mindre än 25 m mellan tornen.

Flanktorn

Ett fristående runt torn byggt helt utanför kurtinen, utan ingångar i marknivå. Det kan nås endast via en gångbro från kurtinens krön. Både den enkla och den stora varianten är ungefär 10 m höga. Skillnaden ligger i att man från det större förmår skydda en stor port.

Barfred

Barfreden, som även benämns donjon, kärntorn eller kastal, är en stor stenbyggnad, ungefär som ett torn. Den används som den huvudsakliga befästningen.

Barfreden var kärnan i borgbyggandet under tidig engelsk medeltid, och karakteriseras av tjocka yttermurar och en ordentligt försvarad ytterdörr på första våningen. Väggarnas murar är krenelerade, precis som hos kurtiner.

Barfreden är tänkt att vara ett starkt fäste och den slutliga tillflykten för borgens innevånare, men är samtidigt skattkammare, magasin och bostad för borgherren och hans hushåll.

I sin enklaste form står barfreden helt för sig själv, och allt försvar sker från dess tak och från skottgluggar i väggarna. I en större borg kan det vara en del av muren och ersätta ett torn, eller stå ensamt som ett kärntorn omgivet av kurtinen.

Det är mycket vanligt att en läntagare använder en barfred som den befästa bostaden för sin familj och sina vasaller. Personligt privatliv i barfreden är minimalt, fast läntagarens familj har sina egna rum. Tjänstefolk i hushållet, tex hovmästaren och marskalken, får också egna rum. Riddare av högre rang får hörnplatserna i gillessalen. Tjänarna sover i de rum de arbetar i.

Den runda barfreden är mindre känslig för anfall än den fyrkantiga, tack vare bättre stabilitet, och har ett vidare synfält genom att hörnen saknas.

En borg som består av kurtin och torn, och där det ligger hus utmed kurtinen. är inte en barfred. Behandla dessa hus som ett porthus vad gäller kostnad, arbetsmängd och truppvärde. De fungerar sedan som bostad och fäste. Sådana borgar byggs med en ganska stor borggård och med koncentriska murar.

Enkel: Tre våningar. Innehåller vaktrum, gillessal, kök, skafferi, ölrum och avträde på första våningen. Ingången ligger oftast på denna våning, och inte på bottenvåningen, för att lättare kunna försvaras. Upp till porten leder en ramp, bro eller trappa, med den sista biten över en vindbrygga. Bottenvåningen innehåller lagerutrymmen, fängelsehåla och en brunn – alltid en brunn, andra våningen galleri, flera gemak för borgherren och de förnäma kvinnorna och solarium med stora fönster åt söder. Byggnaden är ca 15 m hög.

Den användbara rumsytan är ca 15×15 m på varje våning. En gillessal är är ca 8×15 m och sträcker sig över två våningar. Längs ena kanten på dess övre halva löper ett galleri som är öppet mot salen. Detta innebär att det finns ungefär 7×15 m ledig för gemak på den andra våningen. Vaktrum och avträden är små och byggs oftast utskjutande från själva huvudbyggnaden. De räknas inte till den användbara rumsytan.

Hög: En våning högre, alltså totalt 20 m högt, ca 25% mer användbar rumsyta än en normal barfred.

Stor: Dubbelt så stor användbar rumsyta som en normal barfred, och två våningar högre (totalt 25 m hög).

Rund: Ungefär samma innehåll som en vanlig barfred, men den runda formen gör att den bättre står emot angrepp. 15 m hög.

Rund, hög: Som en fyrkantig hög barfred till höjd och användbar yta, men rund.

Rund, sammansatt: Ser ut som fyra runda torn tätt tillsammans och ett större torn i mitten, alla sammanbyggda till en enhet. Ungefär 50% mer utrymme än i en vanlig barfred. Mittentornet når ca 25 m över marken.

Topptorn

Ett litet (ca 5 m högt) torn högst upp på ett torn, barfred eller porthus. De används för att skydda översta delen av trapphuset, och dess utgång på taket. Det fungerar dessutom som utkik. Ett topptorn måste byggas ovanpå en existerande konstruktion, och kan inte sättas på bara en kurtin.

Slott

Slottet används mindre som försvarsverk och mer som utsmyckning – en reflektion av den rikedom eller självhävdelse borgherren har. Med hög effektivitet hos de yttre försvarsanordningarna minskar behovet av ett slutligt fäste, och man kan unna sig en bekvämare bostad. Utseendet på ett slott varierar mycket beroende på den som beställt bygget, men allmänt kan man säga att det är ungefär som 25 m högt och väl så rymligt som en stor barfred.

Hus

Detta är en robust, envånings träbyggnad på ca 30 m². Den kan användas till ett otal olika ändamål: kasern, stall, lager, boningshus eller kapell. Innerväggar och inredning monteras upp efter behov.

Koncentrisk borg

En avancerad form av borg är den koncentriska. Den utmärks av att kurtinerna blir successivt högre inåt borgen, och är byggda nära varandra, samt att fästet läggs i ett porthus. Anfallarna måste då angripa varje murkrans för sig, och försvararna koncentrerar sig mer på ett aktivt försvar istället för att dra sig tillbaka i förlitande på ett slutligt fäste.

Varje inre cirkel i en koncentrisk borg måste byggas högre än den som ligger utanför. Detta tillåter att varje murs försvarare hjälper dem på de lägre yttre murarna. Höjdskillnaden kan åstadkommas genom att bygga större och högre, eller genom att utnyttja terrängförhållandena (kullar, bergknallar eller högar).

EXEMPEL

Nybygge

Olofin har redan en enkel fyrkantig barfred, men vill nu uppföra en kurtin runt den, en kvadratisk konstruktion med 50 m sida. Kostnaden för denna blir 4×2×10 tl = 80 tl, och det behövs 4×2×22 = 176 arbetare i 75 dagar (= 3 månader). För att ytterligare öka dess styrka tänker han låta gräva en grav utanför kurtinen.

Men å andra sidan vill han ha en port i muren, så att han kan ta sig in och ut, och en bakport att fly genom om det skulle bli för hett om öronen. För säkerhets skull placeras den normalstora porten i ett porttorn. Borgen förses också med två fyrkantiga torn.

Objekt	*kostnad (tl)*	*arbetare*	*byggtid*	*truppvärde*	*garnison*
200 m grav och vall	4	40	15	1	–
200 m kurtin	80	176	75	6	40
porttorn	30	17	300	2	10
port	2	–	–	–1	–
bakport	2	–	–	–0,5	–
2 torn fyrkantiga	40	20	300	4	20
Summa	154	253¹)		11.5	70

¹) Varav 37 i ett år.

Som mest behöver Olofin alltstå leja ca 255 man för att utföra arbetet. Efter 2 månader är graven klar, och efter ytterligare 1 månad är kurtinerna färdiga. Porthus och torn har då rest sig till samma höjd. De resterande 9 månaderna går åt för att bygga de övre delarna av tornen och porthuset, göra kreneleringarna, lägga in golv och tak, sätta in dörrar och inreda.



Arbetarnas familjer

I lägret vid Olofins bygge finns det som mest ca 270 människor. 176 av dem arbetar bara 3 månader med kurtinen. Av de resterande 74 är 37 arbetare som stannar 1 år, ungefär 18 är deras kvinnor och 36 deras barn.

Rivning och ombyggnad

Några år senare får Olofin höra rykten om att man i grannlandet förbereder sig för krig. Han beslutar sig då för att förstärka sin borg ännu mer genom att byta ut porttornet i muren mot ett porthus. Porttornet kostade 30 tl och sysselsatte 17 man i 300 dagar (= 1 år). Rivningen kostar 3 tl, sysselsätter 9 man och tar 100 dagar (= 4 månader). Då får han sten värd 6 tl, vilket gör att porthuset bara kostar 54 tl att bygga.

Ombyggnaden kostar totalt 57 tl och tar 1 år och 4 månader.

Olofin vill också göra kurtinen runt sin barfred dubbel. Den är totalt 200 m lång. Kostnaden för bygget av enbart kurtinen var 80 tl, varav han nu kan tillgodoräkna sig 48 tl. Arbetsmängden för kurtinen var 176 man i 75 dagar = 13200 dagsverken, varav 7920 nu kan tillgodoräknas. En ny dubbel kurtin på 200 m skulle ha kostat 120 tl och sysselsatt 256 man 100 dagar (= 25600 dagsverken), men nu kan den högre kurtinen färdigställas till en kostnad av 72 tl och ett arbete av 17680 dagsverken. Detta arbete, utfört av 256 man (som är den största mängd arbetare som bekvämt kan utföra det), tar en tid av 70 dagar (= 2 månader), 3 veckor och 2 dagar).

Olofins borg ser nu ut så här:

Objekt	*truppvärde*	*garnison*
200 m grav och vall	1	–
200 m dubbel kurtin	8	40
porthus	4.5	10
port	–1	–
bakport	–0.5	–
2 torn fyrkantiga	4	20
Summa	16	70

Borgens truppvärde har alltså höjts med 4.5 poäng, utan att kräva större garnison.

Olofins borg stormas

Olofins borg behöver minst 70 mans garnison, knappt 2 maniplar. För att vara på den säkra sidan drar han ihop 3 maniplar lätt infanteri och 2 maniplar lätt kavalleri till sin borg när det står klart att trupper från grannlandet är på väg mot hans landsända.

Borgens samlade truppvärde blir:

Soldater	20
Borg	16
	36

De anfalls av Blodige Drevgan, som leder 10 maniplar tungt infanteri (400 man), 2 katapulter och 2 murbräckor. Eftersom Olofins borg bara har 1 port som är större än en bakport, kan Drevgan bara sätta in 1 murbräcka åt gången. Det samlade truppvärdet för Drevgans anfall:

Soldater	20
Katapulter	6
Murbräcka	6
	32

Oddsen är alltså jämna, trots att anfallarna är dubbelt så många.

Första fältrundan

Vid första rundan vinner anfallaren Drevgan taktikslaget, och får +2 modifikation på stridsslaget. Olofin får +1 på sitt stridsslag eftersom han håller borgen. På stridsslaget får Drevgan 5 på sina 2T6, medan Olofin får 8. Med modifika-

tionerna står det 9–7 till Olofins favör, differens 2. Rundan är oavgjord; Olofin förlorar 5% av sina maniplar, dvs 1, och Drevgan 10%, dvs 2. Den ena av de maniplar Drevgan förlorar är murbräckan, den andra avgörs slumpmässigt, och visar sig vara en manipel tungt infanteri. Den manipel Olofin förlorar är en lätt infanterimanipel.

Andra fältrundan

Olofin har nu 4 maniplar kvar, medan Drevgan har 9, plus 2 katapulter och 1 murbräcka.

Olofin		*Drevgan*	
Soldater	16	Soldater	18
Borg	16	Katapulter	6
		Murbräcka	6
	32		30

Oddsen väger nu över lite till Olofins favör, men fortfarande inte så mycket att det har någon betydelse. Denna gång vinner Drevgan taktikslaget, och får +2 modifikation på stridsslaget. På stridsslaget får Drevgan 10 + 2 = 12, Olofin 3 + 1 = 4, differens 8. Fältrundan är oavgjord. Olofin förlorar ytterligare 25% (= 1) av sina lätta infanterimaniplar, medan Drevgan förlorar 5% (= 1), murbräckan.

Tredje fältrundan

Olofin har nu 3 maniplar kvar, och förmår precis fylla garnisonen, medan Drevgan har 9, plus 2 katapulter.

Olofin		*Drevgan*	
Soldater	12	Soldater	18
Borg	16	Katapulter	6
	28		24

Fortfarande väger oddsen över lite till Olofins favör, men det har ändå ingen betydelse. Olofin vinner taktikslaget. På stridsslaget får Olofin 10 + 2 + 1 = 13, Drevgan 3, differens 10. Fältrundan är avgjord och Drevgan retirerar. Olofin förlorar nu 5% (= 1) av sina lätta kavallerimaniplar, medan Drevgan förlorar 30% (= 4), 1 katapult och tre tunga infanterimaniplar.

Fjärde fältrundan

Olofin har 2 maniplar kvar, och förmår precis fylla garnisonen, medan Drevgan har 6, plus 1 katapult.

Olofin		*Drevgan*	
Soldater	8	Soldater	12
Borg	16	Katapult	3
	24		15

Drevgan vinner taktikslaget. På stridsslaget får Drevgan 5 + 2 = 7, Olofin 5 + 1 = 6, differens 1. Fältrundan är oavgjord men Drevgan retirerar sedan förra fältrundan. Olofin förlorar 5% (= 1) manipel, lätt infanteri, och Drevgan förlorar också 5% (= 1), en tung infanterimanipel. Olofin har därför 1 manipel kvar, lätt kavalleri, som gör ett utfall i fältrundans slutskede och förföljer nu Drevgan, som har 5 maniplar, plus 1 katapult (som dock är utan verkan mot annat än borgar).

Drevgan hackar sig igenom en tegelvägg i Olofins borg

Under utfallet från borgen i stridens sista skede, lyckades Olofins riddare tillfångata Drevgan och hans fana. De fördes i triumf tillbaka till borgen. Fanan fick en hedersplats i gillessalen, medan Drevgan slängdes i den djupaste fängelsehålan. Man sände bud till den greve vars trohet Olofin har svurit, för att få besked om vad man skulle göra med Drevgan. Svaret kunde dröja i dagar, kanske veckor, och Drevgan fick under inga omständigheter dö under sin fångenskap.

Nu var Blodige Drevgan inte den som gav upp i första taget. En av hans trogna soldater lyckades redan första natten osedd ta sig fram till barfreden och kontakta Drevgan genom det smala luftschakt som fanns till cellen. Ytterväggen var av granit, och över 3 m tjock där, så Drevgan insåg att det var lönlöst att försöka bryta sig ut den vägen. Likaså var dörren av metall, så att ta sig igenom den var i det närmaste omöjligt. Men väggen till granncellen, som han sett stå tom och olåst, var av tegel. Drevgan ansåg att det kanske skulle vara givande att ge sig på den. Han bad sin soldat om något vapen eller verktyg, och en stund senare firade denne ned en vedyxa och en dolk i ett snöre. "Bättre än ingenting!" tänkte Drevgan, skred till verket. Han hade tur, för vakterna hade firat segern, och var vid det här laget

rätt ouppmärksamma.

Vedyxan gör 1T6 + 12 i skada och har BV 17. Tegelväggen är 30 cm tjock, vilket betyder att den tål 180 KP/m². Väggen absorberar 8 KP, och yxan måste parera ett slag på 2T10. Den minsta öppning Drevgan kan åstadkomma är 1 m².

Slag	*Drevgans slag 1T6*	*+12*	*−abs*	*Väggens KP*	*Väggens rekyl 2T10*		*Yxans BV*
				180			17
1	5	17	9	171	6+8=	14	
2	2	14	6	165	10+5=	15	
3	3	15	7	158	4+1=	5	
4	4	16	8	150	8+7=	15	
5	1	13	5	145	5+2=	6	
6	4	16	8	137	6+9=	15	
7	5	17	9	128	9+9=	18	16
8	2	14	6	122	2+3=	5	
9	3	15	7	115	8+7=	15	
10	3	15	7	108	1+3=	4	
11	4	16	8	100	6+4=	10	
12	5	17	9	91	8+1=	7	
13	1	13	5	86	5+4=	9	
14	3	15	7	79	9+10=	19	15
15	4	16	8	71	7+6=	13	
16	5	17	9	62	1+3=	4	
17	5	17	9	53	6+9=	15	14
18	1	13	5	48	5+9=	14	13
19	2	14	6	42	4+7=	11	
20	4	16	8	34	5+6=	11	
21	1	13	5	29	1+3=	4	
22	3	15	7	22	10+1=	11	
23	4	16	8	14	9+4=	13	12
24	2	14	6	8	8+1=	9	
25	1	13	5	3	5+9=	14	11
26	4	16	8	0	2+3=	5	

Med 26 slag på drygt 13 minuter mot tegelväggen har Drevgen lyckats ta upp ett 1 m² stort hål. Yxan har fått en hel del skador, och har nu bara 11 i BV.

Odöda



I en spelvärld konfronteras rollpersonerna ofta av odöda varelser. Men vad är odödhet? Hur fungerar en odöd varelse kroppsligen och själsligen? Dessa och andra frågor kommer att besvaras i detta kapitel.

ÖVERSIKT

Det finns huvudsakligen fem olika släkten av odöda med skilda egenskaper och förmågor: andar, gastar, kroppsliga odöda, likätare och magiska odöda. Vissa särfall existerar också, t.ex. är dödsängeln tekniskt sett en odöd, men den är så speciell att den faller utanför denna beskrivning.

Vissa saker är gemensamma för alla odöda. En odöd varelse står vid sidan av de naturlagar som styr levande varelser. Naturen är så uppbyggd att en varelse (undantaget älvfolk) ska födas, leva och dö för att sedan bege sig till Dödsriket. Den odöde lämnar denna väg och bryter sig ut ur livets mönster. Den odödes kropp (eller motsvarighet) är död, men drivs av själsliga eller magiska energier i sin fortsatta funktion, vilka förorsakar förändringar av grundegenskaperna. Konsekvenserna blir givetvis stora. Den odöde är isolerad från de levande av en oöverstiglig psykologisk barriär och kan aldrig ha normala, positiva relationer med dessa.

Om den odöde har blivit odöd av egen vilja, t.ex. en gast, eller genom sjukdom, t.ex. en vampyr eller en likätare, är han helt inriktad på att skydda och gynna sig själv, utan hänsyn till konsekvenserna för andra. Han är så isolerad från de levande att deras motiv och tankesätt är främmande för honom. Känslomässigt är alltså en sådan odöd stympad, då hans livsinställning präglas av utpräglad egoism och skräck för att den odöda existensen ska upphöra. Han vet ju inte vad som kommer att hända efteråt. I fallen vampyr och likätare, har den sjukdom som förvandlade personen till en odöd, också förändrat hans personlighet och gjort honom paniskt rädd för att "dö".

Om personen däremot har blivit odöd på annat sätt, t.ex. genom en förbannelse, så söker han dödens frid. Det naturliga livet har upphört och det är plågsamt för personen att tvingas vara kvar i världen mot sin vilja, men förbannelsen förhindrar den odöde att förinta sig själv och på detta sätt uppnå evig vila.

Älvfolk kan inte bli odöda, eftersom deras öden är så intimt sammanlänkade med livet. Deras själar reinkarneras ständigt och lämnar aldrig världen (se Monsterboken II). Odödheten strider så fullständigt mot deras natur att den inte kan drabba dem. Alla andra människoliknande varelser kan bli odöda.

En odöd kropp bevaras, men förändras inte. De normala livsprocesserna har ju upphört. Sålunda kan en odöd inte förbättra sina grundegenskaper. (Detta inkluderar magikers PSY-förbättring. Däremot kan den återvinna förbrukad PSY på normalt sätt.) Deras maximala värden är de som varelsen fick när den omvandlades till odöd. Alla hjältepoäng och hjälteförmågor försvinner omedelbart, då de är positiva egenskaper som är förknippade med med livet. Kroppen har ingen ämnesomsättning, så den odöde behöver inte andas, äta, dricka eller sova. Dess hjärta slår inte och dess blod har slutat flöda. Det är därför en odöd inte påverkas av utmattning, droger, gifter eller sjukdomar.

Eftersom kroppen inte kan förändras, kan den inte heller läka skador. Enda möjligheten för en odöd att läka kroppsskador är genom magi (se dock gastar för vissa undantag). Besvärjelsen HELA har ingen effekt på en odöd; den är en animistbesvärjelse som påskyndar läkning. Istället läks odöda, utom gastar, av ANIMERA DÖD (1T10 KP per effektgrad). En vampyr kan dessutom läkas i sin kista. Då utnyttjar han den livsenergi som finns i hans offers blod. Av denna anledning är det viktigt för en odöd att samarbeta med en nekromantiker eller själv vara kunnig i denna skola.

Gastar och kroppsliga odöda kan förbättra sina nuvarande och lära sig nya besvärjelser (under förutsättning att det rör sig om en magiker) och färdigheter när de är odöda. Vissa av dem har dock stora begränsningar när det gäller vilka färdigheter de kan använda. T.ex. kan en kummelgast inte hantera fysiska föremål. En odöd magiker kan inte använda animism- och harmonismbesvärjelser, eftersom dessa är helt främmande för det odöda psyket. Övriga odöda kan inte förbättra sig på något sätt.

En odöd får sina sinnen förbättrade. Hörseln blir mycket skarp och den får förmågan att bokstavligen se i mörker. Genom synen är den kapabel att uppfatta omgivningen oavsett ljusförhål-

landen. Den kan även se obehindrat i rök och magiskt mörker.

Vidare kan en odöd inte bli uppskrämd och behöver därför aldrig slå på Skräcktabellen. Däremot kan den känna rädsla av andra skäl, t.ex. när den inser att den håller på att förintas.

När en magiker blir odöd kommer hans spiritus familiarus att lämna honom, eftersom deras kontrakt har löpt ut. Magikern är ju inte längre levande. En odöd kan inte skaffa sig en spiritus familiarus.

ODÖDA ROLLPERSONER

En spelledare kan hamna i den situationen att en spelares rollperson blir en odöd. Detta vållar givetvis problem. Om rollpersonen har blivit gast, kroppsligt odöd, likätare eller nattulv har han kvar sin rörelsefrihet och fria vilja och kan därför fungera i spelet. Om han däremot har blivit magisk odöd av annan typ eller ande saknar han antingen fri vilja eller rörelsefrihet, och kan därför inte fortsätta som aktiv i spelet. Sålunda tar vi endast upp det första av dessa två fall i vår diskussion.

En odöd rollperson står inför vissa problem. Hans utseende, undantaget om han blir vampyr, kommer att förändras och göra det omöjligt för honom att visa sig öppet på allmän plats. Solljus, heliga symboler och annat kan i vissa fall skada honom, försämra hans prestationsförmåga eller begränsa hans handlingsfrihet på olika sätt. En vampyr eller likätare har matbehov som ingen levande varelse uppskattar. Alla goda makters tjänare kommer att hata honom och försöka förinta eller driva bort honom.

Hans personlighet förändras, och den egoism som präglar hans beteende kan vara ett hot mot hans kamrater. Om de är förnuftiga kommer de därför att vara misstänksamma mot honom. Dessutom kan samarbete med en odöd att medföra problem för dem i det samhälle där de lever. Hur tror du att stadsvakten kommer att reagera om de upptäcker att du låter en vampyr bo i din källare?

Odödheten har en del fördelar. Många grundegenskaper förbättras ordentligt. Den odöde befrias från vissa kroppsliga behov och blir immun mot många faror som hotar en levande varelse, t.ex. drunkning. Vissa odöda kan överhuvud taget inte skadas av fysiskt våld.

GENOMGÅNG AV SLÄKTENA

Andar

Detta släkte omfattar spöken (MB) och lyktgubbar (MB2). De saknar fast kropp och visar sig som skimrande icke-materiella gestalter. De kan därför inte skadas av fysiskt våld och de har förmågan att förflytta sig obehindrat igenom fasta föremål. Andar är normalt bundna till platsen för sin död, och kan inte färdas mer än kanske 40–50 meter från den.

Hur en person blir ande: När en person dör en död i hat och vrede kan hans själ hemsöka en plats som ande. Sker det i ett träsk blir han en lyktgubbe, medan om det sker på fasta marken blir han ett spöke. Chansen varierar mellan 1×PSY% och 3×PSY% enligt SLs bedömning av känslans storlek. En person kan bli ett spöke om han dör med något mycket viktigt oavslutat (SLs bedömning). Då kommer han att hemsöka sin dödsplats tills detta har klarats upp och han får dödsrikets frid.

Med hjälp av besvärjelsen SPÖKDRÅP kan en nekromantiker försöka få en person att bli spöke. Se besvärjelsen för ytterligare förklaring.

Likätare

Detta särpräglade släkte innehåller endast en varelse: likätaren (MB). Likätaren är ett särfall bland de odöda eftersom den har behållit FYS. Likätaren är ett slags stadium mellan levande varelse och kroppslig odöd, och den har därför kvar fler av sina egenskaper från levande livet; den måste äta, dricka och andas.

Hur en rollperson blir likätare: Detta är en sjukdom som sprids genom likätarbett och beskrivs i Monsterboken.

Magiska odöda

Denna olyckliga skara innehåller baneman (MB2), mumie (MB), nattulv (MB2), skelett

(MB), tupilak (se besvärjelsen ANIMERA TUPILAK) och zombie (MB). Dessa varelser har animerats av en magiker och är normalt slavar under dennes vilja. Nattulven är den ende som har fri vilja, eftersom magikern har låtit ett spöke ta boning i varelsen, utan att kunna förslava den. De övriga är en slags robotar som utför sina order till punkt och pricka, utan förmåga till egna initiativ. Skelett, zombier, tupilaker och mumier saknar helt själar, då de ursprungliga sedan länge har begivit sig till Dödsriket. Deras PSY är en produkt av den ritual som animerade deras kroppar. Nekromantiker har därför inga betänkligheter mot att använda sådana varelser som slavar. En banemans själ har däremot helt förslavats av den dödsriddare som skapade den.

Hur en person blir magiskt odöd: En nekromantiker kan animera en död person. Olika tillvägagångssätt och förmultningsstadier hos kroppen leder till olika typer av magisk odöd. Banemannen animeras av en dödsriddare.

Gastar

Inom denna grupp finner man dödsgast (MB2), kummelgast (MB2) och mörkergast (MB2). En gast har lyckats manifestera sin ande i en fast form och har därför en fysisk kropp, skapad av dess psyke. Det är därför kroppens KP är lika dess PSY-värde. Detta innebär att om en gast kastar besvärjelser så sjunker också dess KP och om dess kropp skadas och förlorar KP, sjunker dess PSY. När den sedan återvinner PSY, återfår den KP. Gasten kan alltså läka sig själv. Den fysiska kroppen gör det omöjligt för en gast att passera genom fasta föremål, till skillnad från andar.

Det är dock endast dödsgasten som har lyckats manifestera sig tillräckligt mycket för att få en helt solid form. De andra är fortfarande immateriella och har svåra problem att hantera fysiska föremål.

Hur en person blir gast: När en person dör och upplever att han fortfarande har något mycket viktigt kvar att göra i världen eller om hans personlighet är maktlysten, brutal och egoistisk (allt enligt SLs bedömning) kan han försöka bli en gast. Chansen är lika med (PSY i levande skick + FV i Nekromanti)%. Om detta lyckas reser sig själen i gastform ur den döda kroppen, som ligger kvar. Kroppen är ett vanligt lik, utan några speciella egenskaper, och gasten är inte beroende av den för sin odöda existens.

En nekromantiker kan också försöka tillkalla en viss persons själ från Dödsriket med hjälp av ritualen FRAMMANA GAST.

När gasten har visat sig i världen, oavsett sättet den har uppstått på, ska SL slå 1T100 + gastens PSY i levande skick + gastens FV i Nekromanti. Om resultatet är 01–50 blir det en kummelgast, 51–75 en mörkergast och 76 eller mer en dödsgast.

Kroppsliga odöda

Här hittar man dödmanshand (MB2), dödsriddare (MB2), gasthäst (MB2), mara (MB2), peryton (MB2) och vampyr (MB). Dessa varelser har kvar hela eller delar av sina ursprungliga kroppar, om än i förändrad form.

Vampyrens kropp är i sådant skick att den kan röra sig bland de levande utan att bli upptäckt. I gengäld har den en egenartad svaghet. Den måste konsumera livsenergi i form av blod från levande varelser för att kroppen ska fortsätta fungera.

Alla dödsriddare har förmågan har automatiskt ANIMERA DÖD S19 och lägger den som besvärjelse, inte som ritual. Men de kan bara använda besvärjelsen för att skapa banemän. När dödsriddaren lägger besvärjelsen kräver den en effektgrad för varje dygn sedan personen dog.

Hur en person blir kroppsligt odöd: Detta varierar mycket på grund av vilken typ av odöd det rör sig om. Vampyrism smittar genom vampyrbett, vilket beskrivs i Monsterboken. En dödsriddare uppstår när en nekromantiker utför ritualen FRAMMANA DÖDSRIDDARE.

En person kan bli dödmanshand, mara eller peryton om han dör en neslig eller grym död och samtidigt befinner sig i ett tillstånd av stark vrede (enligt SLs bedömning). Chansen att bli dödmanshand är 2×PSY%. Maror är alltid kvinnor. Chansen är 1×PSY%. Endast person som har dött till havs kan bli peryton. Chansen är 1×PSY%.

Hur en häst blir odöd: Om en hästägare blir dödsgast eller kroppsligt odöd och han och hans häst är mycket fästa vid varandra (enligt SLs bedömning) har hästen 2×PSY% chans att dö av sorg och omvandlas till en gasthäst.

Klimat & väder



Det här avsnittet beskriver hur man bestämmer väder och vind från dag till dag. Sedan en kampanj väl lämnat det primitiva huvudhuggarstadiet upptäcker de flesta spelare och spelledare att en skiftande väderlek gör spelet mer varierat och realistiskt. Stora fältslag regnar bort (vilket historien ger många exempel på), rollpersonerna tvingas söka skydd undan stormar och får slut på maten, plötslig dimma ger sällskapet möjlighet att osedda smyga fram mot Fiendens Fäste, och så vidare.

Det system som kommer att beskrivas här kräver en smula förarbete av SL, men är snabbarbetat under pågående spel då tiden spelar större roll.

Det är skillnad mellan klimat och väder. Vädret skiftar mer eller mindre slumpartat från dag till dag. Klimatet på en viss plats är däremot detsamma. Klimatet kan t.ex. vara hett och fuktigt sommartid eller bitande kallt året runt. SLs förarbete består i att bestämma vilket klimat som råder i området där rollpersonerna äventyrar.

Ett klimat har vissa typiska drag som liknar en rollpersons grundegenskaper. För varje klimatområde upprättar SL ett väderark där medeltemperaturer m.m. skrivs in. Väderarket motsvarar spelarnas rollformulär och används under spelets gång för att bestämma vädret dag för dag.

Samma väderark används så länge rollpersonerna befinner sig i samma klimatområde.

KLIMAT

Klimatet beskrivs med hjälp av fyra egenskaper:

- Medeltemperatur
- Nederbörd
- Vind
- Stabilitet

Det finns fem grundklimat:

- Tropiskt (ex. Indonesien, Zaïre, Amazonas)
- Hetöken (ex. Sahara)
- Subtropiskt (ex. Spanien, Mellanöstern, Mexico)
- Tempererat (ex. Sverige, Kanada)
- Arktiskt (ex. Grönland, Antarktis)

Vissa områden har drastiskt avvikande klimat som är förorsakade av särskilda omständigheter. Två typiska exempel är Mordor och Lothlórien, vars respektive härskare modifierade klimatet med hjälp av magi för att få det att passa sina önskemål. Sådana klimat kan inte täckas av dessa regler, utan dem måste varje SL ta itu med själv.

Medeltemperatur

Medeltemperaturen visar månadernas genomsnittliga dygnstemperaturer. SL får sedan själv avgöra skillnaderna mellan dag- och nattemperaturer.

För tropiskt klimat används +30°C som medeltemperatur för alla månader.

Hetöken

J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
+20	+20	+22	+25	+27	+30	+35	+35	+30	+27	+25	+22

Subtropiskt

J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
+10	+10	+12	+15	+17	+20	+25	+25	+20	+17	+15	+12

Tempererat

J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
−10	−10	−5	+5	+15	+17	+20	+17	+7	+3	±0	−5

Arktiskt

J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
−20	−20	−15	−5	+5	+7	+10	+7	−3	−7	−10	−15

Fuktighet har förmågan att dämpa stora årstidsmässiga temperaturskillnader och vice versa. För att simulera så kallade kust- och inlandsklimat kan man modifiera alla sommar- eller vintermånader med ±5°C så att större skillnader mellan årstiderna uppstår i inlandet och mindre vid kusten. Samma typ av justering kan göras för att få mer extrema klimat eller för att få ett generellt något kallare eller varmare klimat. T.ex. motsvarar engelskt klimat ungefär tempererat kustklimat modifierat med ytterligare +5°C.

Sedan månadernas medeltemperaturer har bestämts skrivs de in i rutorna på väderarket.

Nederbörd

För varje klimat ska sex nederbördsgrader skrivas in i vänstra kolumnen i tabellen över nederbörd och vind. Det finns följande att välja mellan:

- Massiv nederbörd
- Kraftig nederbörd
- Lätt nederbörd
- Mulet
- Växlande molnighet
- Klart

Sex grader av nederbörd ska alltid skrivas in i den uppräknade ordningen i tabellen, men en eller flera av de olika graderna kan utelämnas eller dubbleras.

Exempel: Under regnperioden i en tropisk urskog kan följande sex grader väljas: Massiv nederbörd, massiv nederbörd, massiv nederbörd, kraftig nederbörd, mulet, klart.

I ett stäppklimat kan istället följande grader väljas: Kraftig nederbörd, klart, klart, klart, klart, klart.

Vissa områden har en jämnt fördelad årsnederbörd (t ex många kusttrakter och tropiska regnskogar utanför monsunområdet), medan andra platser får all nederbörd under en årstid. SL bör göra två olika tabeller för vinter- och sommarhalvåren i det senare fallet.

Vind

På samma sätt som graderna av nederbörd ska sex grader av vindstyrka skrivas in i de horisontella rutorna i väderarkets tabell över nederbörd och vind. Följande fyra grader finns att välja mellan:

- Storm
- Blåst
- Bris
- Stiltje

På samma sätt som för nederbörd utelämnas eller dubbleras grader av vindstyrka så att slutantalet blir sex.

Vad gäller vindriktning så är det mindre lyckat att slumpa fram denna utom vid udda väderlek, eftersom vissa vindar oftast dominerar under en hel årstid vilket bl.a. möjliggör längre sjöresor. Det är bättre att SL bestämmer vilka generella vindriktningar som gäller under en viss årstid i det aktuella området och bara slumpar fram en vindriktning med 1T8 under dagar med udda väderlek.

Stabilitet

Stabilitet är klimatets benägenhet att ändra sig från dag till dag. Ett instabilt klimat ger också större chans till mer udda väder, såsom åska, hagel och dimma. Stabiliteten bestäms av SL som ett procentvärde mellan 71 och 100, där högre tal motsvarar högre stabilitet:

71–85%	Instabilt klimat
86–95%	Normalt klimat
96–100%	Stabilt klimat

Procenttalet förs in i rutan på väderarket. SL stryker samtidigt ett streck över de två tabeller som inte ska användas vid förflyttning av markören på arket.

Att bestämma dagens väder

SL har nu i sin hand ett fullständigt ifyllt väderark som beskriver det aktuella områdets klimat. En markör placeras i någon av de fyra mittrutorna på tabellen över nederbörd och vind. Varje morgon bestämmer SL dagens väder genom att slå tre tärningsslag: en gång med 1T100 och två gånger med 1T10.

Först tittar man på 1T100-resultatet. Om slaget är större än stabiliteten inträffar ett något mer udda väder under dygnet. SL slår tärning för att bestämma väderomslagets tidpunkt. Fram till detta klockslag fortsätter vädret som dagen

innan, men sedan sker ett hastigt väderomslag på 1T4 timmar. SL bestämmer själv vilket extremväder som dyker upp genom att plocka ett lämpligt från listan sist i detta avsnitt. Markören flyttas inte en dag med udda väder. Vädertypen varar 1T20 timmar, och nästa dag bestäms vädret på nytt som vanligt.

Om 1T100-kastet är mindre än eller lika med stabiliteten kan den tärningen läggas åt sidan. De två kasten med 1T10 som motsvarar nederbörd och vind, bestämmer nu hur markören ska flyttas i höjd- och sidled genom att SL tittar i den ospärrade förflyttningstabellen. Följande dag flyttas markören på motsvarande sätt från det nya utgångsläget. Markören blir kvar i extremlägena om tärningarna visar ytterligare förflyttning.

Temperaturen avgör om nederbörd faller som regn eller snö.

ROLLPERSONERNA OCH VÄDRET

Beroende på hur äventyrarna är utrustade, vilka färdigheter de har, osv,. kommer vädret att påverka deras framfart olika. Det är nödvändigt att SL själv bedömer vad som är rimligt, men här följer ändå några tips:

Förflyttning

Se expertreglerna sidan E72.

Mat och dryck

Se expertreglerna sidan E72.

Vid sträng kyla kombinerad med dålig utrustning förbrukar varje person och djur dubbel matranson för att kunna hålla värmen.

Vid varm och fuktig väderlek finns varje dag 25% chans att 1T100% av maten ruttnar och blir oätlig såvida den inte är mycket hårt saltad, rökt eller torkad.

Strid

Närstrid påverkas normalt inte av vädret bortsett från genom den generella nedsättningen av SMI-baserade färdigheter under sträng kyla (se nedan).

Avståndsvapen påverkas dels genom att sikten kan vara dålig och förhindra långskott, dels genom att hård vind påverkar projektilernas banor.

Följande modifikationer görs om avståndet till målet överstiger 1/4 av vapnets räckvidd:

- CL att träffa med missilvapen minskar till 3/4 vid "blåst".
- CL att träffa med missilvapen minskar till 1/4 vid "storm" eller värre.

Övriga färdigheter

Vid temperaturer under −5°C minskar CL för alla SMI-baserade färdigheter med 2 om utrustningen är bristfällig.

Vid temperaturer under −15°C eller kombination av temperatur under −5°C och blåst/storm minskar CL för SMI-baserade färdigheter till hälften om utrustningen inte är den bästa tänkbara. CL för alla färdigheter som måste utövas med nakna fingrar, t.ex. klättra, skjuta pilbåge m.m. minskas dessutom med 2 per −5°C under noll, om man inte smort in fingrarna med karsonolja eller använder annat köldskydd.

CL för alla färdigheter som innebär att man söker dölja sig för någon, t.ex. Smyga, Kamouflage, Jaga och Skugga dubbleras vid blåst eller starkare vind, samt vid kraftig nederbörd eller värre.

CL för färdigheter där man måste använda hörsel eller upptäcka små rörelser, t.ex. Lyssna eller Upptäcka fara minskar till hälften vid samma vädertyper.

Skador

Vandrar man omkring i hård kyla eller stekande värme med bristfälliga kläder kan man råka illa ut. SL avgör om äventyrarnas utrustning har måttliga eller allvarliga brister. Rustningar skyddar inte mot köldskador eller värmeslag.

Under −5°C måste en person med måttligt bristande utrustning klara ett normalt FYS-slag per dag eller få en poäng skada. Med allvarligt bristande utrustning ska ett svårt FYS-slag klaras.

Under −15°C eller −5°C kombinerat med blåst

eller värre vind måste en person med måttligt bristande utrustning klara ett svårt FYS-slag per dag eller få 1T4 KP köldskada. Med allvarligt bristande utrustning måste personen klara två svåra FYS-slag per dag för att inte få 1T4+2 KP köldskada.

Under −25°C eller vid polarstorm medför bristande utrustning automatiskt 2T4 KP köldskador per dag såvida man inte söker skydd, samt 25% risk att tvingas amputera en eller flera fingrar eller tår som förfrusit.

Den som vandrar runt i tung rustning i värme eller utan skydd för huvudet i klart väder löper 10% chans per 5 grader över +25°C att drabbas av värmeslag. Värmeslag innebär att INT och PSY tillfälligt minskar till en fjärdedel, och personen blir förvirrad och får huvudvärk. Han kan inte utföra någon fysisk eller mental aktivitet under resten av dagen utan måste vila. Får den drabbade inte första hjälpen omedelbart (här är det lika med någon form av nedkylning) får han 1T4 KP skada. PSY och INT blir normala till nästa dag.

UDDA VÄDERTYPER

Då det dagliga 1T100-kastet ger ett tal som överstiger eller är lika med klimatets stabilitet bryter någon ovanligare vädertyp ut. Här följer några förslag som SL kan välja mellan.

Dimma

Dimma är moln på marknivå och kräver fukt för att kunna uppstå.
Effekt: Sikten begränsas till 1T100 m.

Åska

Detta förorsakas av att varm och kall luft kolliderar vilket med lite fantasi kan hända så snart det inte råder stiltje, dock inte vintertid i tempererade och artiska regioner.
Effekt: Ovana djur kan drabbas av oro gränsande till panik.

Omfattande bränder kan uppstå om vädret varit torrt en längre tid och blixten slår ner.

Det finns 5% chans att en kulblixt dras mot sällskapet. Kulblixten är ett gnistrande klot som dras mot den största sammanhängande metallmassan (vanligen en plåtrustning) i närheten, med en hastighet av 10 m/s. Vid kontakt med metall urladdas den och ger 1T10 KP skador på alla i kontakt med metallen. Rustningen skyddar inte mot skada.

En kulblixt är ett rent elektriskt fenomen och kan inte angripas annat än genom att man träffar den med ett större metallföremål så att den urladdas på säkert avstånd. Ett svärd eller spjut räcker för att ladda ur den, men en dolk eller pil har för liten massa.

Hagel

Dessa bildas då svävande vattendroppar i skyn successivt fryser runt en iskärna tills så massiva stycken har bildats att de inte hålls uppe av vindar.
Effekt: Hagel i sagovärldarna är inga struntsaker. Slå 1T10 för att avgöra hagelkornens medeldiameter i centimeter. Alla de korn som träffar en person förorsakar sammanlagt medeldiametern−7 poäng skador per stridsfas om man inte söker skydd. Rustningar absorberar denna skada, liksom en spann, ett baktråg eller andra solida skydd. De största haglen kan skada mindre ruckel och helt förstöra en skörd på strå. En hagelskur varar normalt bara i 1T100 minuter, varefter vädret återgår till det normala.

Orkan

Orkan innebär en vindstyrka på mer än 30 m/s.
Effekt: Vid orkanvind begränsas all förflyttning utomhus till högst 1 km/h. Varelser och föremål med STO mindre än 8 kan inte förflytta sig alls, utan måste ligga i skydd. All flygning är helt omöjlig. Det finns en 25% chans att en varelse som befinner sig utomhus får 1T4 poäng skada per timme av kringflygande föremål, vältande träd och liknande. Rustningar skyddar mot dessa skador. Förutom ovanstående effekter av själva vinden kan förhållanden försvåras genom nederbörd, kraftig kyla eller kringflygande sand eller snö.

Vid snö- eller sandorkan är all förflyttning omöjlig.

Vid kraftigt eller massivt regn kombineras orkanen med åska.

Befinner man sig i låglandsterräng nära hav, sjöar eller vattendrag finns det vid kraftig neder-

börd 25% chans till översvämning med 1T20+5 dm största vattendjup. En sådan översvämning byggs successivt upp under 1T20 timmar, varar 1T100 timmar och avklingar på 1T20 timmar.

Orkaner kan endast uppstå i tropiska eller subtropiska havs- och kustregioner.

Tromb

Tromber är stora luftvirvlar som ofta utgår från ett åskmoln och bildas när varma och kalla luftmassor brakar samman. Trombens spets vandrar fram med en hastighet på ca 60 km/h över land- eller havsytan och suger med sig allt löst i sin väg.

Effekt: Tromben bär automatiskt bort föremål med STO mindre än 50 som den stöter på och släpper ner dem 1T10 km längre bort. En levande varelse överlever bara den omilda behandlingen om han klarar ett kritiskt FYS-slag eller räddar sig genom magi. En sylf eller en djinn kan försöka befria en fångad varelse, men måste då övervinna trombens "effektgrad" (E10) med sin egen för att lyckas. Byggnader och föremål som inte är av massiv sten förstörs normalt om tromben passerar över dem.

Extremtemperaturer

Temperaturen faller eller stiger plötsligt ytterligare 1T20 °C bort från nollpunkten samtidigt som all vind upphör.

Massivt skyfall

Detta består av regn eller snö.

Effekt: Sikten minskas till ett par meter. Om det gäller regn blir allt genomblött på 1T6 minuter om man inte omedelbart söker skydd. Marken förvandlas till gyttja på 1T4 timmar och är gyttjig tills det har varit helt regnfritt en dag.

I låglandsterräng finns en 25% chans till översvämning och i klippterräng 25% chans till jordskred längs sluttningarna.

Vid jordskred måste alla klara ett normalt SMI-kast eller få 1T6 poäng skada. Fummel innebär att man får 1T20+5 poäng skada. Det finns vidare 25% chans för varje vagn/släde/packdjur att detta krossas under jordmassorna.

En översvämning har ett största vattendjup på 1T20+5 dm. Översvämningen byggs upp under 1T20 timmar, varar 1T100 timmar och avklingar på 1T20 timmar.

Vid massivt snöfall lägger sig gradvis ett tjockt täcke som kraftigt hindrar all förflyttning utan skidor, släde eller snöskor. Snötäcket sjunker ihop till mer kompakt underlag på 1T4 dagar eller om det töar.

Ondväder

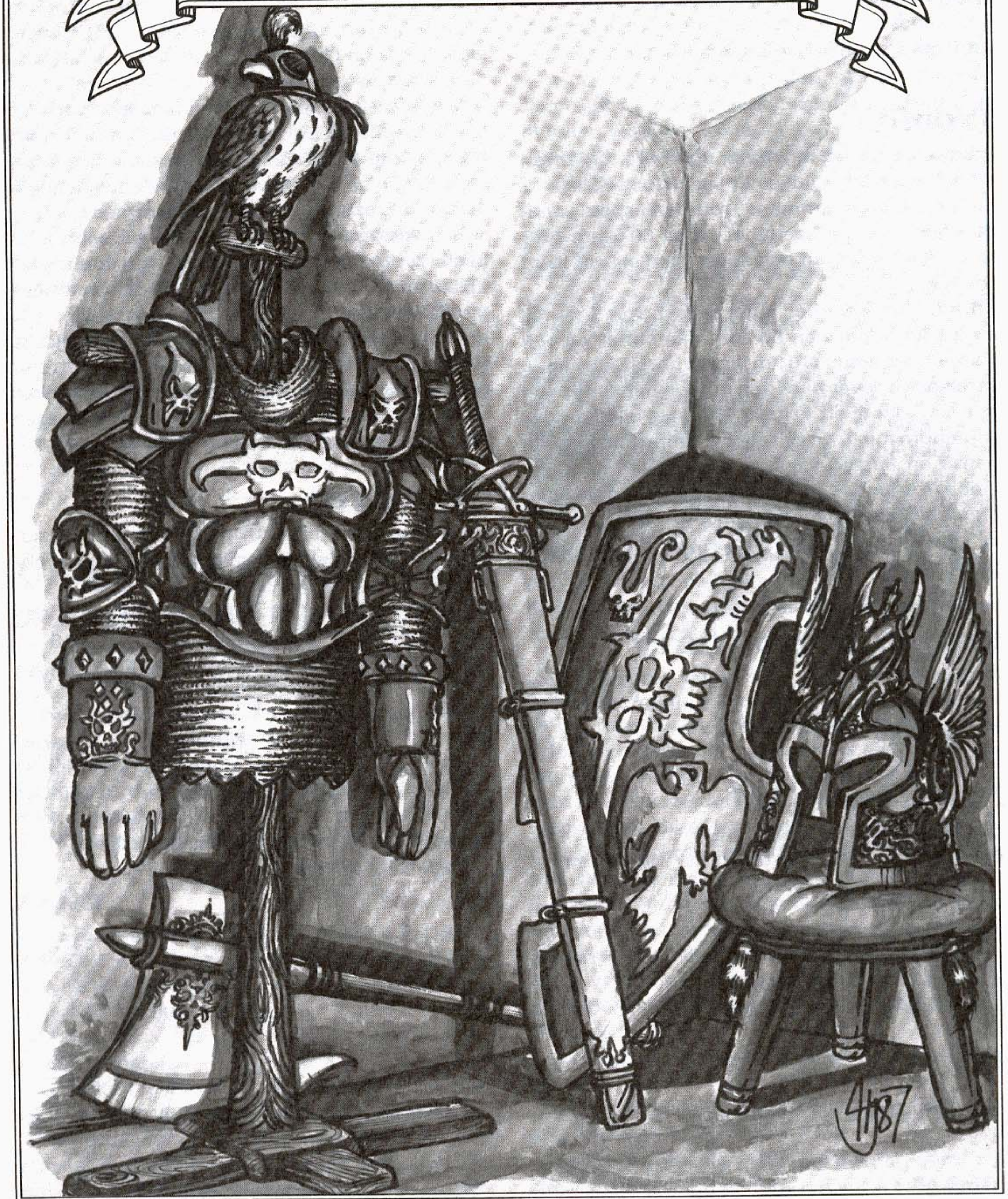
Ondväder kan uppstå i tropiska och subtropiska regioner och i hetöken. Det består i en tryckande, kvalmighet som kan uppkomma vid varm väderlek eller kraftiga lågtryck. Vid ondväder dör all vind och himlen blir svavelgul med en blodröd sol. Luften blir svår att andas och levande varelser känner sig illa till mods.

Effekt: Vid ondväder halveras alla läkedomsfärdigheter. Ingen normal läkning av skador sker. Chanser att drabbas av sjukdomar dubbleras.

Alla moralslag sker med −3 på tärningen. Det finns 25% chans att 1T100% av medförd proviant och vatten oförklarligt ruttnar eller surnar.

Dagsförflyttningen minskar till 3/4.

Utrustning



TEKNOLOGI

Mänsklighetens teknologi har genomgått en stadig utveckling från det att man upptäckte det första redskapet. En spelledare kan välja att placera sin kampanj på en viss nivå som kanske motsvarar en särskild historisk period. I följande uppställning kan man se vilka uppfinningar som är ungefär samtida i jordens historia och använda det som en riktlinje när man tänker ut hur avancerad en civilisation är i sagovärlden. I denna uppställning tar vi bara upp en del av de ting som förekommer i Drakar & Demoner. Om det är något som saknas får spelledaren själv försöka lista ut var någonstans det passar in; det spelar oftast mycket liten roll om något hamnar fel.

När man sedan konstruerar en kultur kan man gärna blanda lite grand från olika nivåer. Tänk bara på att vissa saker förutsätter kunskaper i andra ämnen.

Exempel: Man kan inte göra en tillfredsställande ringbrynja av brons; denna rustning förutsätter alltså kunskap om järn. Detsamma gäller kompassen.

Sedlar kräver en fungerande internationell handel, med handelshus som litar på varandras hederlighet och resurser.

Däremot kan man tänka sig stigbyglar redan på nivå 2, då de faktiskt kan göras av brons. Introduktionen av stigbygeln möjliggör sedan lansattacken och kavalleriets dominans på slagfältet.

Boktryckarkonsten kan introduceras på nivå 3, under förutsättning att kulturen har tillgång till billigt papyruspapper.

1. Stenålder

Ekonomi: Jordbruk, boskapsskötsel, byteshandel
Kommunikationer: Roddbåt, kanot, vagn
Militärt: Klubba, spjut, slunga, pilbåge, lasso, bola, blåsrör, tyg, läder.
Politik: Stamsamhälle

2. Bronsålder

Ekonomi: Konstbevattning, internationell byteshandel
Kommunikationer: Segelbåt, galär, skrivkonst, brevduvor, papyrus, riddjur
Militärt: Svärd, yxa, långbåge, sammansatt båge, nitläder, metallhjälm, kyrass, fjällpansar, samt stenåldersvapen i brons, befästa städer, militär disciplin.
Politik: Byråkrati och välorganiserade stater, imperium, autokrati, teokrati, stadsstat,

3. Järnålder

Ekonomi: Myntväsen, handelshus
Kommunikationer: Vägbyggande, akvedukter, kurirnät, pergament
Militärt: Ringbrynja, kättingvapen, belägringsutrustning, samt sten- och bronsåldersvapen och -rustningar i järn, pikenerarfalang
Politik: Demokrati
Övrigt: Spegel, vattenur

4. Tidig feodalism

Ekonomi: Hjulplog, siffran noll (vilken rejält underlättar beräkningar).
Kommunikationer: Latinriggade segelskepp, oceangående skepp, vikingaskepp
Militärt: Stigbygel, som möjliggör lansattacker och medför att ryttarhärarna dominerar slagfältet.
Politik: Feodalism

5. Tidig medeltid

Ekonomi: Sedlar (i form av växlar dragna på handelshus), enkelt bankväsende (förvasring av pengar mot avgift)
Kommunikationer: Kompass, lumppapper
Militärt: Lätt armborst, japanska vapen, förstärkt ringbrynja, järnkyrass, tunnhjälm, borgar.
Övrigt: Golvfasta mekaniska ur

6. Högmedeltid

Kommunikationer: Koggar
Militärt: Helrustning, bascinet, tungt armborst, arbalest

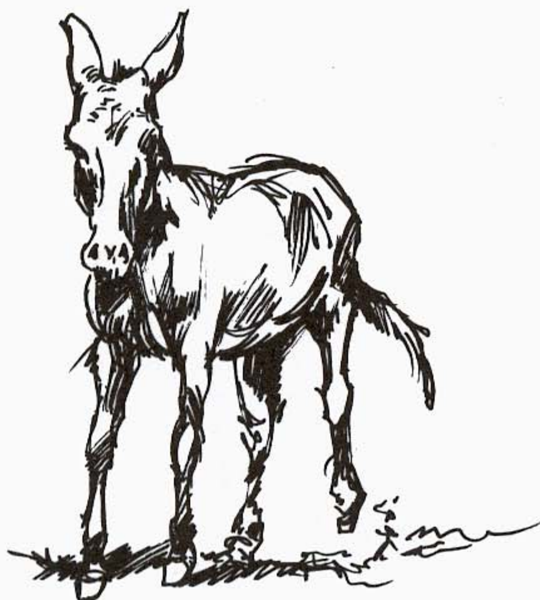
7. Renässans

Ekonomi: Modern bokföring
Kommunikationer: Boktryckarkonsten
Övrigt: Kikare, sextant

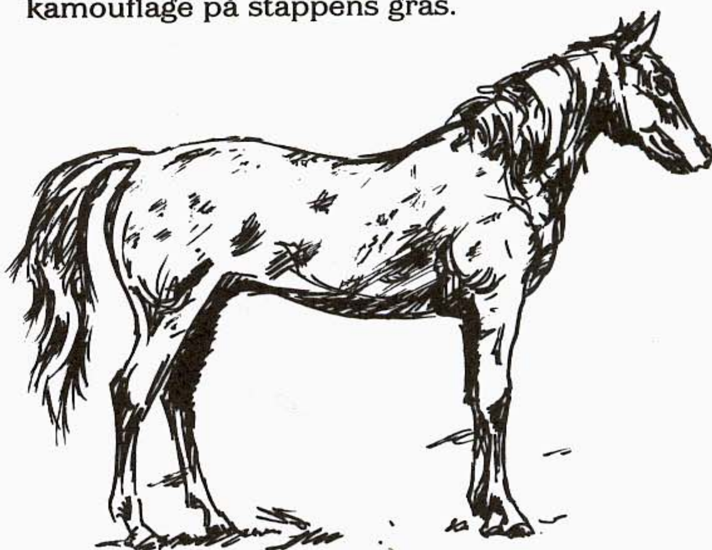
Hästar

Dessa djur anses av många vara äventyrarens bästa vän. Den är viktig både som rid- och lastdjur när man färdas i vildmarken. När man använder hästar bör man dock betänka deras svagheter. Det rör sig om ömtåliga och egensinniga djur med en uthållighet som är vida sämre än en människas. Normalt kräver en häst 16 timmars vila per dygn och sitt dagliga behov av vatten och föda. Om den utsätts för påfrestningar som överstiger detta börjar den trilskas. Åsnor och mulor är betydligt uthålligare och kan arbeta upp till tolv timmar per dygn.

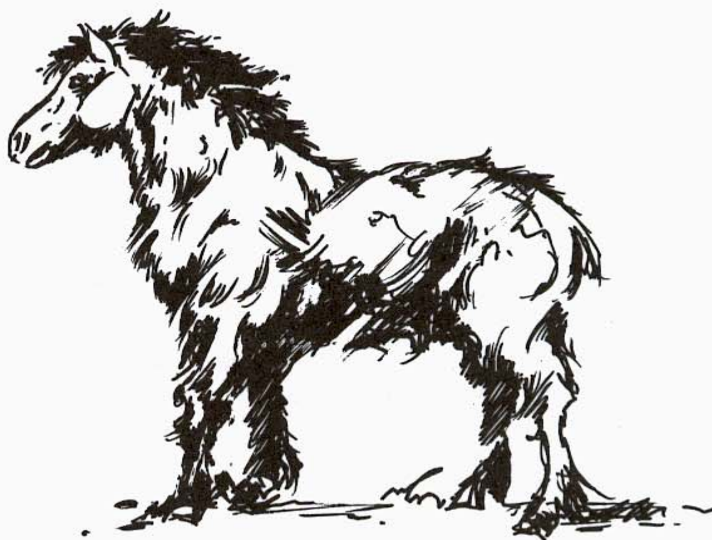
Det finns en mängd olika hästslag. I Monsterboken finns fyra sorters allmänna hästar, men i verkligen finns en hel rad raser med olika förmågor och svagheter. De raser som presenteras här är fantasyhästar, och de är endast löst baserade på verklighetens djur. Alla hästarna har 1 poängs skinn som naturligt skydd och strider med ett bett och två hovar. Man kan beräkna skador och träffchanser med hjälp av de regler som finns i Monsterboken eller Monsterboken 2. Priset anges i silvermynt och gäller för fullvuxna, inridna djur.



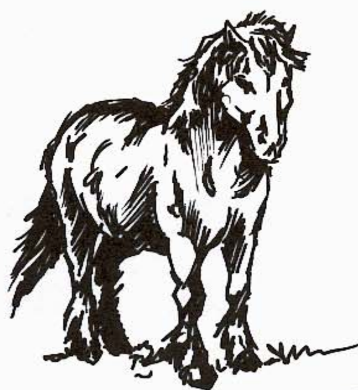
Honagern är en vildåsna som bor på stäpper. Dess främsta egenskap är dess stora snabbhet, vilket gör den till ett utmärkt packdjur för kavalleristyrkor som måste röra sig snabbt. Den är för liten för att kunna användas som riddjur av andra än halvlängdsmän och liknande. Problemet med den är dess aggressiva temperament och misstänksamhet mot andra än dess mästare. Dess päls är ljust gråbrun, vilket ger ett gott kamouflage på stäppens gräs.



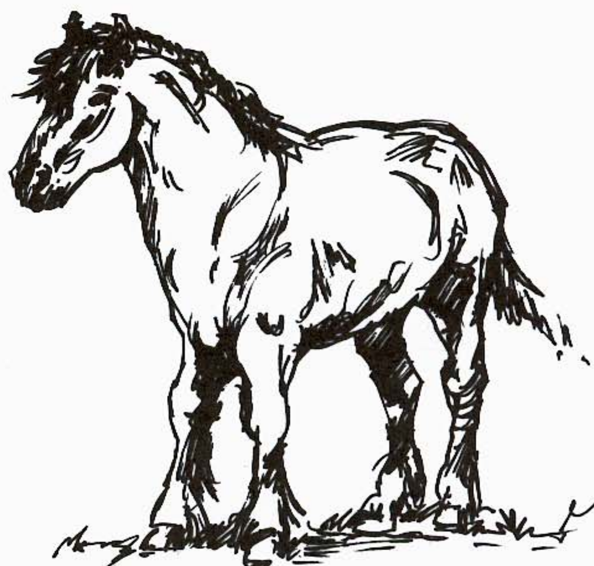
Zanderpetzen framavlades i storstäderna för att användas som kapplöpningshäst. Den är snabb, eldig och lynnig, men den är också en ömtålig varelse, föga lämpad för vildmarkens vedermödor. En zanderpetz är mycket ljus, men dess päls är tänkt av mörkbruna fläckar, ungefär lika stora som en femkrona.



Norrhästen har sitt hem i nordliga tempererade trakter, där den används mycket. Hästen klarar kyla väl, tack vare sin tjocka päls, och tar sig fram bland berg och annan oländig terräng mycket bättre än de flesta andra hästar. Norrhästen har dessutom et stabilt temperament. Dess päls är ljusbrun, men dess man är svart.



Caddoponnyn är en mycket liten häst, med en mankhöjd på ca en meter. Den kan endast användas som riddjur av halvlängdsmän eller andra småväxta varelser. Däremot är den utmärkt som packdjur eftersom den är stark i förhållande till sin vikt och ganska tålmodig. Den förekommer i olika mörkbruna nyanser.



Durenbergern är ett renodlat arbetsdjur, framavlat att användas som dragare inom jordbruket. Den är stark, långsam och sävlig och har svart eller mörkbrun päls.

Namn	*STY*	*STO*	*FYS*	*SMI*	*INT*	*PSY*	*Förfl.*	*Pris*
Caddoponny	2T6+10	1T4+18	2T6+2	2T6+8	5	3T6	L14	250
Durenberger	2T6+27	1T6+30	2T6+8	2T6+4	5	3T6	L20	750
Honager	2T6+10	1T4+22	2T6+5	2T6+8	5	3T6	L30	300
Norrhäst	2T6+22	1T4+27	2T6+6	2T6+8	5	3T6	L26	550
Zanderpetz	2T6+19	1T4+26	2T6+1	2T6+8	5	3T6	L34	1500

Normal dagsmarsch för olika rid- och lastdjur[1])

Terräng	*Häst*	*Ponny*	*Åsna*	*Kamel*	*Lama*	*Jak*	*Angyon*
Väg	45	35	50	50	40	30	40
Öppen terräng	35	30	40	40	35	25	35
Öppen skog	20	18	23	15	25	15	25
Tät skog	7	7	10	5	15	5	15
Kullar	20	18	23	23	18	18	27
Berg	5	7	7	–	10	10	15
Träsk	5	5	5	–	–	–	–

[1]) *Jfr sid E71. Normal stigbonus används.*

Vissa förändringar har gjorts jämfört med tabellen på sid E72, baserade på utökade kunskaper om djurens förmåga att ta sig fram i svår terräng. Alla tabellens djur beskrivs antingen i Monsterboken eller Monsterboken II.

När man granskar tabellen, visar det sig att angyonen förmodligen är det mest allsidiga rid- och lastdjuret. Men den förekommer endast i nordliga regioner och trivs illa i varmt klimat. Dessutom är den ett mycket försiktigt djur, så det är svårt att rida in i strid med den.

De övriga djuren existerar i vår vanliga värld, och SL kan basera sin bedömning av dem på verkligheten. Hästar och åsnor förekommer i många vitt skilda klimatzoner, medan laman tillhör Anderna och jaken Tibet och omkringlig-

gande områden. Kamelen är väl anpassad till torrt klimat och förekommer med olika varianter i heta öknar (t ex Sahara) och kalla öknar (t ex Gobi).

UTRUSTNINGSLISTOR

Alla vikter är i BEP och alla priser i sm, om annat ej anges.

Sjöfararutrustning

Ting	Vikt	Pris	Not
Sextant	1	1000	+3 på GL Navigera
Stjärnkarta	0	100	
Korkbälte	0,5	20	
Båtshake	2	10	
Kompass (mässingshus)	5	250	
Kikare	1	500	
Semaforflaggor (2st)	0,5	20	För sjöfarares teckenspråk
Presenning (vattentät)	1/m²	20/m²	
Impregneringsmedel	0,1	1	Gör 1 m² tyg vattentätt.

Krigarutrustning

Ting	Vikt	Pris
Baner[1])	1	20–1000
Schabrak till hästen[1])	1	20–1000
Vapenvårdsutrustning		
Blanka vapen	0,5	30
Båge/armborst	0,5	30
Sporrar	0	20
Hjälmplym	0	5
Ryktborste	–	1

[1])*Priset beror på snobbigheten.*

Lådor

Namn	Innehåll	Vikt	Pris	KP
Ask	0,25	0,1	10	2
Skrin	0,5	0,25	15	4
Låda	2	0,5	20	6
Liten kista	7	1	50	30
Kista	15	3	100	50
Stor kista	30	6	250	100
Likkista	STO×3	STO	500	BEP×2

Ovanstående data är för lådor av trä. Järnbeslagna dito modifieras på följande sätt: Pris×2, KP×1,5, Vikt×1,25.

Grottutrustning

Ting	Vikt	Pris	Not
Klätterpåle (3 m)	4	60	Tre enmeterssektioner.
Sele	1	30	
Vinsch	20	200	Maximalt 60 m rep.
Broddar	–	1	+2 på SMI vid halkkontrollslag.
Pannlampa	0,5	30	Utrustas med 1 vaxljus (räcker 20 min) Monteras ej på tunnhjälm

Diverse

Ting	Vikt	Pris	Not
Fältspis	8	300	
Kajak	15	200	Last 75 BEP (max en person). 10 KP
Visselpipa	–	5	

Addendum

Detta avsnitt hänger samman med reglerna på sid K36.

KONSTRUKTION AV LÄN

När en spelledare ska konstruera ett län för en rollperson börjar han med att bestämma vilka inkomster rollpersonen ska få från sitt län. Detta kanske verkar vara fel ände av beräkningarna, men om man tänker på att det är viktigt för SL att styra hur mycket pengar rollpersonen har för att spelet inte ska spåra ut, så kanske resonemanget blir mer lättbegripligt.

Därnäst bestämmer SL vilket landområde länet ska ligga i, vilken eller vilka sorters terräng det finns där och vilken kvalitet jorden har. Sedan går han till tabellen över länets möjliga innehåll för att se vilka näringar som kan finnas i det. Därefter är det bara att börja räkna. Eftersom en gård, båt eller hjord ger 0,5 tl i årlig skatt till läntagaren är det bara att dubbla inkomsten för att se hur många det blir. Eftersom det får finnas en köpingsbo per gård, hjord eller båt, så är det rätt lätt att faställa hur stor en köping blir. Dividera sedan antalet köpingsinvånare med 5 för att få fram skatteinomsterna därifrån. SL bestämmer hur många köpingar de olika köpingsborna ska delas upp bland. Om det finns 100 eller färre köpingsbor i ett län bör de dock alla bo i samma köping.

Önskar SL lägga in andra ekonomiska enheter i länet, t ex pärlor, jakt och skogsbruk, måste han bestämma läntagarens inkomster därifrån själv. Det finns inga formler för beräknandet av detta. Tänk dock på att inkomsterna från jordbruk, fiske och boskapsskötsel ska vara dominerande. Andra inkomstkällor ska vara relativt små.

När sedan SL ska bestämma länets storlek ser han i Storlekstabellen. Den visar med utgångspunkt från jordens bördighet hur stor en gård är och vilka betesmarker en boskapshjord behöver. Siffrorna är givetvis ungefärliga och kan modifieras en smula åt önskat håll. Det finns ingenting som hindrar att bördigheten kan skilja sig mellan olika delar av ett län.

Tänk på att skog i tabellen för länets möjliga innehåll betyder något annat än ordet i storlekstabellen. I det första fallet rör det sig om stora områden med tät skog där jordbruk inte är möjligt. I det andra fallet rör det sig om dungar och små skogar som finns inom gårdens område och som bönderna använder som råvara.

Tabell för länets möjliga innehåll

Objekt	Slätt	Stäpp	Kust	Berg	Träsk	Tät skog
Gårdar	ja	nej	ja	ja	ja	nej
Hjordar	ja	ja	ja	ja	nej	ja
Båtar	nej[1])	nej	ja	nej[1])	ja	nej[1])
Skog	nej	nej	ja	ja	nej	ja
Gruvor	nej	nej	nej	ja	nej	nej
Pärlor[2])	nej	nej	ja	nej	nej	nej
Köpingar	ja	ja	ja	ja	nej	nej
Jakt	nej	ja	nej	ja	nej	ja

[1]) Båtar kan förekomma om det finns en stor flod i länet.

[2]) Om klimatet så tillåter.

Storlekstabell (alla mått i km²)

	Åker	Skog	Betesmark
Gårdsstorlek			
bördig	3	1	1
normal	5	2	1,5
karg	10	6	5
ödemark	15	10	9
Hjordens behov av betesmark			
bördig	–	–	50
normal	–	–	85
karg	–	–	130
ödemark	–	–	200

Denna tabell baserar sig på följande antaganden:

- en normalproduktion på god jord av 3,2 ton spannmål per km² och år.
- en konsumtion per familj av 4 ton per år.
- en årlig skatt[1]) per gård[2]) som motsvarar 1,5 ton spannmål (0,75 tl) och 80 dagsverken (0,25 tl). Av detta får läntagaren 0,5 ton spannmål och alla dagsverken som inkomst.
- ett åkerbruk som innebär att en tredjedel av jorden ligger i träda varje år.
- ett spannmålsvärde på ca 5 km/kg.
- all åkerjord på en gård kan inte utnyttjas på bästa möjliga sätt p g a av yttre omständigheter.

[1]) *Skatten består inte uteslutande av spannmål, utan även av kött. Vi har dock räknat om allt livsmedel till spannmål när det gäller värdet. Under dagsverkena arbetar bönderna på läntagarens personliga åkrar med spannmålsodling. Den samlade produktionen av dagsverkena blir spannmål till ett värde av 0,25 tl.*

[2]) *Inkomsterna från båtar och boskapshjordar är givetvis inte i spannmål, men för enkelhetens skull har vi spannmål som norm. Boskapshjordarna och båtarna ger inkomster av samma värde som gårdarna, även om det istället rör sig om fisk eller kött och mjölk.*

Exempel på län

När man som spelledare sätter sig ner för första gången med sin nyutnämnde baron och ska räkna ut hur stort och rikt hans län ska vara och hur det ska se ut kan man bli lite villrådig. Spelledaren bestämmer ju helt och hållet själv hurdant ett län ska se ut, men det kan vara bra med några exempel.

Ett litet inlandslän på bördig jordbruksmark

Ting	Areal & inv	Årsinkomst
100 gårdar	500 km²	50 tl
1 köping	100 inv	20 tl

Ett kargt kustlän

Ting	Areal & inv	Årsinkomst
20 gårdar	680 km²	10 tl
70 båtar	–	35 tl
2 köpingar	20+70 inv	18 tl
Pärlor	–	5 tl
1 hamn	i en köping	1 tl

Ett skogs- och bergslän

Ting	Areal & inv	Årsinkomst
20 gårdar	170 km²	10 tl
Skog	–	2 tl
Jakt	–	4 tl
1 gruva	–	8 tl



Index



07-101